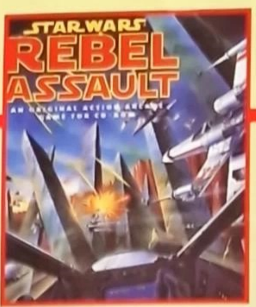

OK PC
600 ptas.
revista de videojuegos de PC Año II • Nº 26
Demo jugable de DESERT STRIKE la madre de todas las guerras
La única revista especializada en juegos para PC
OTRO MES SUPER CON LA DEMO EN 3 1/2 Y LA UNDECIMA ENTREGA DE NUESTRO COLECCIONABLE
Heimdall 2
ACEPTA EL DESAFIO DE LOS DIOSES
Y ADEMAS:
HELL CAB
LARRY VI
1942
TIE FIGHTER
AEGIS
COMO LLEGAR AL FINAL DE:
LAURA BOW
AL-QADIM
8 414090 201261 00026
MP MULTIPRESS

NACION

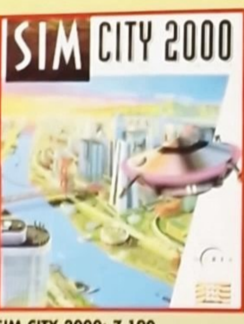
SUPER VENTAS



RAVENLOTT: 8.090



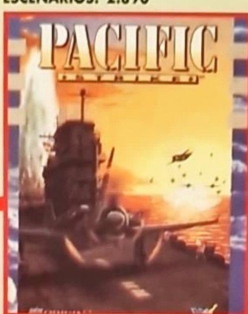
REBELD ASSAULT: 8.795



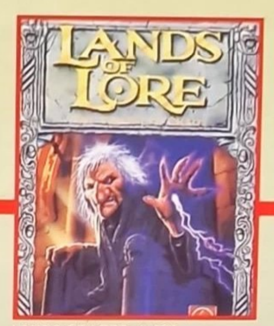
SIM CITY 2000: 7.190
ESCENARIOS: 2.890


SAM AND MAX: 6.930

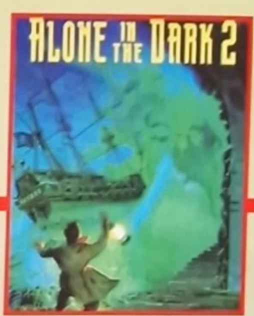

AL QUADIM: 7.190



PACIFIC STRIKE: 8.090



LANDS OF LORE: 6.495



ALONE IN THE DARK II: 7.190

ATAC	6.000
ACES OVER PACICIF	7.890
ACES OVER EUROPE	7.890
A QUADIM (DUNGEONS&DRAGONS)	7.190
ALONE IN THE DARK 2	7.190
ATP	9.595
ATP ESCENARIOS	8.395
BATMAN RETURNS	5.275
BIO FORCE	CONSULTAR
BODY BLOWS	5.500
BENEATH A STEEL	6.190
CAMPAIGN II	8.095
CYBERRACE	6.095
DARK SUN	7.900
DUNDEON HACK	7.190
DAY OF TENCACLE	6.995
DRACULA	3.395
FLASHBACK	4.195
FIELDS OF GLORY	5.945
FRONTIER ELITE II	6.290
FLIGHT SIMULATOR 5.0	10.120
ESCENARIOS FLIGHT NEW YORK	8.095
ESCENARIOS FLIGHT PARIS	8.095
ESCENARIOS FLIGHT LONDRES	8.095
ESCENARIOS FLIGHT WASHINTONG	8.095
F-15 III	8.490
F-14 FLEET DEFENDER	7.190
GOAL	4.830
GOBLING 3	6.425
GUNSHIP 2000 MISIONES	6.350
GREAT NAVAL BATTLES II GUADALCANAL	7.190
HAND OF FATE	6.790
HEXX (ROL)	6.090
IGOR (AV. GRAFICA)	6.090
INEXTREMIS	6.290
INCA 2	6.150
INDICAR RACCING	6.290
JURASSIC PARK	4.990
JONES AND F. OF ATLANTIS	5.395
KGB	5.000
LA BELLA Y LA BESTIA	3.995
LANDS OF LORE	6.495
LITIL DIVIL	4.455
LOST VIKING	3.500
MASTER OF ORION	7.190
METAL & LACE	5.800
MIGHT & MIGHT III	4.945
MIGHT & MIGHT IV	5.945

IMPORTACION

1942 PACIFIC AIR WAR	8.990
ACES OF PACIFIC+MISSION	8.195
ACES OF OVER EUROPE	8.195
ACES OF THE DEEP	8.195
AIRBUS A320	8.195
BATTLE ISLE DATA DISK	4.895
BATTLE ISLE 93	8.195
BATTLE ISLE II	8.195
BETRAYAL OF KRONDOR (SIERRA)	8.195
CARRIER AT WAR	8.195
CARRIER AT WAR CONTRUCTION KIT	7.895
CARRIER AT WAR II	8.195
CIVILITATION	7.895
DUNGEON MASTER 2	8.195
CONFLICT KOREA	6.295
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL	7.890
F-14 TOMCAT (FLEET DEFENDER)	8.195
GENESIA (POPULUS III)	7.890
GABRIEL KNIGHT (SIERRA)	7.890

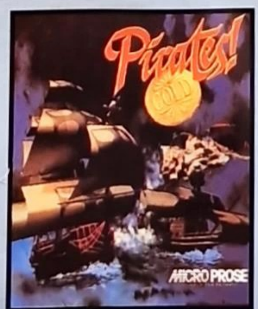
Más de 400 títulos de CD, PC, Amiga y Mac en nuestro catálogo, tanto nacional como de importación

GETTYSBURG	7.890
QUEST FOR GLORY IV	8.195
HARPOON 1.2.1	7.890
HARPOON BATTLESET 3 o 4	5.895
HARPOON DESIGNER	5.895
HARPOON EDITOR	5.895
HIGH COMMAND (WARGAME)	8.195
KING QUEST 6	8.195
LARRY VI	8.195
LINKS CAMPOS (SVGA)	5.895
MECHWARRIOR II	8.195
PACIFIC WAR (GARY GRYGSBYS)	7.895
POLICE QUEST 4	7.895
QUEST FOR GLORY 3	7.895
QUEST FOR GLORY 4	7.895
RED BARON+MISSION(DYMANIX)	8.195
OPERATION CRUSADER (WARGAME)	8.195
SPACE SIM	7.890
START LORD	7.890
SIM LIFE FOR WINDOWS	7.195
THE DAGGER OF AMON RA	8.195
THE LEGACY	8.195
THE ELDER SCROLLS (ARENA)	7.890
TONY LA RUSSA BASEBALL 2	7.195
TONY LA RUSSA BEISBALL DATA DISK	5.460
ULTIMA UNDERWOLD II	7.890
ULTIMA VI THE FALSE PROPHET	6.195
ULTIMA 8 PAGAN	7.890
ULTIMA 8 SPEECH PACK	4.190
V FOR VICTORY 3	8.195
V FOR VICTORY 4	7.895
WAR IN RUSSIA (GARY GRIGSBYS)	7.890
WARLORDS 2	7.890
WIZARDRY 5/6/7	9.660
LIBROS DE PISTAS	CONSULTAR PRECIO

HANDS OF FATE: 6.790



DAGGER AMON RA: 8.195



PIRATES GOLD: 7.190



THE ELDER SCROL ARENA: 7.890

OFERTA DEL MES

CD ROM MITSUMI
+ REBEL ASSAULT: 31.900

ALES

MIGHT & MIGHT V	5.890
MORTAL KOMBAT	5.195
NOMAD	5.390
NHL HOCKEY	5.500
RAIL ROAD TYCOON DE LUXE	7.895
PACIFIC STRIKE	8.090
POLICE QUEST III	6.590
PETER PAN	6.290
PRIVATTER	5.195
MISIONES PRIVATTER	3.590
PIRATES GOLD	7.190
RAVENLOFF(DUNGEONS&DRAGONS)	8.090
RALLY	4.495
RETORNO DE ZORK	8.095
RETURN OF PHAMTOM	5.195
REX NEBULAR	6.290
SAM AND MAX	6.930
SENSIBLE SOCCER	4.295
SHADOW CASTER(DUNGEONS&DRAGONS)	7.030
SHADOW WORLDS	4.095
SABRE TEAM	4.490
SEAL TEAM	5.190
SEA WOLF	7.190
SPACE HULK	6.095
SPACE QUEST 1	5.215
SIM CITY 2000	7.190
SIM CITY 2000 ESCENARIOS	2.890
SIM FARM	6.290
SIMON THE SORCERER	4.220
SPACE QUEST V	5.850
STREET FLIGHTER 2	3.695
STRIKE COMMANDER	6.995
STRIKE COMMANDER (OPERACIONES)	3.500
STRIP POKER	4.495
STRIKER	2.635
STRONGHOLD (DUNGEONS&DRAGONS)	6.095
SYNDICATE	6.095
SYNDICATE DISCO DE DATOS	3.790
SUBWAR 2050	7.190
TFX	7.030
THE BLUE AND GREY	5.395
TORNADO	7.195
ULTIMA VII	6.995
ULTIMA VII SERPENT ISLE	6.095
ULTIMA VIII PAGAN	8.090
UN NATURAL SELECTION	6.095
WAR IN DE GULF	5.595
WHEN TWO WOLDS WAR	5.395
WING COMMANDER II	5.695
X-WING	5.795
X-WING B-WING	2.970
X-WING IMPERIAL PURSUIT	2.970
WORLD CUP USA 94	5.390

C.D. ROM
NACIONAL E IMPORTACION

7 GUEST CD	9.890
11 TH HOUR	11.500
ALONE IN THE DARK 1 CD	8.695
AEGIS GUARDIAN ON THE FL	9.890
CONPIRACY	7.495
COMANCHE+MISSION	11.691
DRAGONSPHERE	8.795
DAY OF TENTACLE	8.795
DUNE CD	7.895
HABLEMOS INGLES	13.490
OSCAR CD	4.500
JOURNEYMAN PROYECT	10.195
GABRIEL KNIGHT(SIERRA)	8.795
LABETINH OF TIME	8.795
LAWNMOWER MAN	9.900
LOST IN TIME CD	7.645
MAN ENOUGH	11.590
MICROCOSMOS	9.890
MIGHT AND MAGIC V	8.795
MYST	7.895
KING QUEST VI CD	8.795
SHERLOCK HOLMES II CD	8.695
SHERLOCK HOLMES III CD	8.795
STRIKE COMMANDER+MISSION	8.090
SYNDICATE PLUS	8.795
WING COMMANDER II+ S.OPERATION CD	6.095
REBEL ASSAULT CD	8.795
TONY LA RUSSA BEISBOL	8.795
TORNADO AND DESET STROM	8.795
ULTIMA UNDERWOLD 1&2 CD	8.795
ULTIMA 1-6 CD	10.195
WORLD ATLAS V.2	19.000

COMPONENTES

PLACA BASE

386 SX 40 MHz	9.900
386 DX 40 Cache Interno	11.900
486 DLC 40 CACHE 128	29.770
486 DX 33 CACHE 256 V.L.B.	56.940
486 DX2 50 CACHE 256 V.L.B.	61.620
486 DX2 66 CACHE 256 V.L.B.	74.620

TARJETA VIDEO

VGA 1 MB	9.880
VGA 1 MB 16 MILL.	13.650
VGA TRIDENT 1 MB V.L.B.	12.870
VGA CIRRUS 1MB V.L.B.	15.470

DISCOS DUROS

170 MB	31.900
210 MB	32.370
270 MB	41.470
340 MB	42.770

JOYSTYCK

JOSTYCK WARRIOR 5	2.100
MOUSE 3 BOTONES	1.190

CD / TARJETA SONIDO

CD MITSUMI	20.670
CD MITSUMI D. S.	25.870
CD SONY D. S.	28.470
CD PANASONIC D. S.	28.470
SOUND GALAXI 8 BITS ST	12.870
SOUND GALAXI 16 BITS ST	18.070
SOUND ACER 16 BITS ST	12.870

VARIOS

MONITOR COLOR SVGA 14"	29.870
MONITOR COLOR SVGA 17"	109.875
TECLADO EXPANDIDO	2.900
CAJA MINITORRE	6.900
MEMORIA MOD. 1MB SIM	6.630
MEMORIA MOD. 4MB SIM	32.500
DISK DRIVE 3 1/2 1.44MB	5.070
MULTI I/O	1.820
EPSON LX 400 9 AGUJAS	23.140
EPSON STYLUS 300 INYECCION	41.900
HP DJ 550 INYECCION COLOR	77.610

ESTOS PRECIOS NO INCLUYEN I.V.A.
ESTOS PRECIOS PUEDEN VARIAR SIN PREVIO AVISO EN FUNCION DEL DOLAR

StoreGames

NUESTROS PRECIOS SON LOS MEJORES INCLUSO EN REBAJAS

OFERTA DE VERANO DURANTE AGOSTO Y SEPTIEMBRE:

- JUEGOS CON UN 5% DE DESCUENTO
- COMPONENTES 10% DE DESCUENTO

¡¡REJUVENEZCA SU PC ANTIGUO SIN NECESIDAD DE COMPRAR OTRO NUEVO!!
Informenos de cual es su PC y solicite asesoramiento y presupuesto sin compromiso



TU TIENDA

CLAUDIO COELLO,128 / 28006 MADRID
(CASI ESQUINA MARIA DE MOLINA)

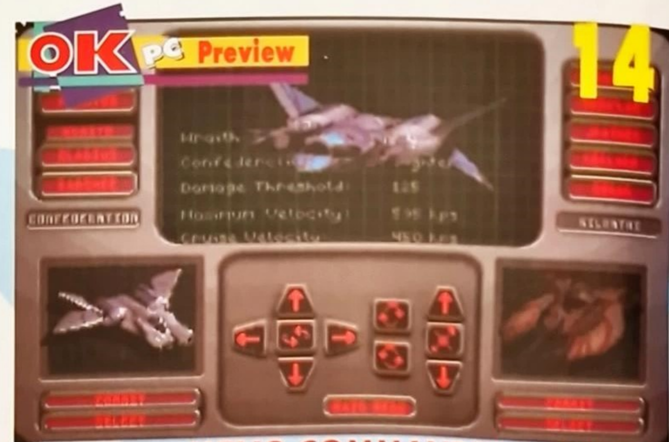
ABIERTO DE LUNES A VIERNES 10:00 A 20:00 HS.
Y LOS SABADOS Y DOMINGOS 11:00 A 14:00 HS.
AGOSTO ABIERTO PRIMERA Y ULTIMA SEMANA
POR LAS MAÑANAS DE 11:00 A 14:00 HS.

PEDIDOS A: TELEFONO Y FAX:
(91) 562 18 82

POR CORREO TODA ESPAÑA, ENTREGA EN DOMICILIO:
-1 JUEGO 450 PTS.
-CADA JUEGO DE MÁS 150 PTS. DE SUPLEMENTO

SOLICITE LA TARJETA DE CLIENTE CON SU PRIMERA COMPRA

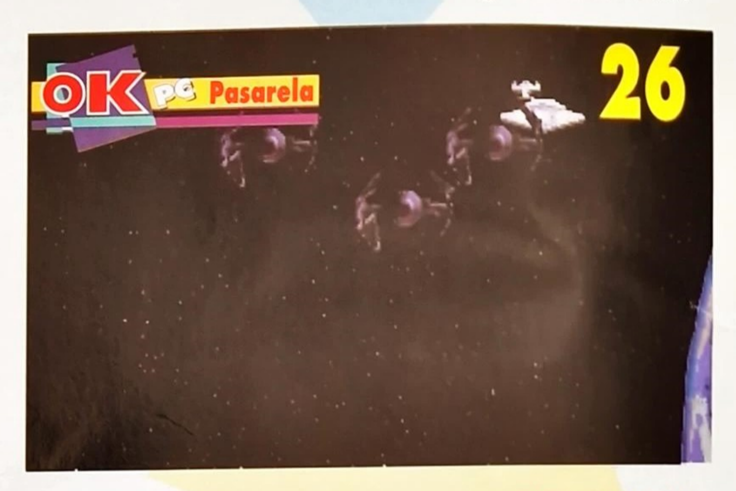




WING COMMANDER ARMADA
Continua la guerra contra los Kilrathi
Numerosas mejoras para esta entrega que comprate todo el ambiente de la saga Wing Commander.



HEIMDALL 2
La diversión continua
Ayuda a este dios vikingo a encontrar las cuatro partes del talismán.



TIE FIGHTER
Los malos también divierten
Lucha al lado del Imperio para destruir a los traidores rebeledes.



LARRY - 6 CD
El golfo más divertido
Larry vuelve al ataque en SVGA más golfo que nunca, ¿podrás aguantar su ritmo?



AL-QADIM
La lucha por el honor oriental
Todas las pistas para que libres a tu familia del deshonor y todos los mapas del juego.

Y también:

UN FINAL DE VERANO MUY DIVERTIDO

El verano toca su fin, la mayoría de nosotros regresa al trabajo o tiene que empezar a estudiar esos odiosos exámenes de septiembre, algunos incluso tienen que hacer las dos cosas.

En OK PC sabemos lo duro que es un final de verano y este con este número hemos realizado un esfuerzo sobrehumano para amenizarlo. Los afortunados poseedores de muchos juegos están de suerte, pues en este número publicamos los Trick&Tracks de cuatro juegos que seguro que ya has comprado. Además, hemos incluido una segunda entrega de nuestras recopilaciones de trucos, muchos de los cuáles provienen de vuestras cartas. De nuevo muchas gracias a todos y no dejéis de seguir colaborando enviándonos vuestros trucos.

Para divertiros aún más con nuestra revista, la demo de este mes, que como siempre es un regalo, incluye toda un extensa colección de juegos totalmente jugables que harán las delicias de los más exigentes.

La demo de este mes contiene los siguientes juegos Banaoid (un nuevo tipo de rompemuros), Cyrus Chess (un ajedrez 3D con muy malas pulgas), Squarez Deluxe (un juego de inteligencia), Invasion of the Mutant Space Bats (un juego de combate espacial) y la superdemo de Desert Strike (un arcade en el que manejarás un helicóptero). Estamos seguros de que esta superdemo de este mes os encantará a todos, para instalarla no tenéis más que seguir las instrucciones que hay abajo.

DESERT STRIKE
Y MUCHAS SORPRESAS MAS

Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:
PC 386 o superior, 640 Kb de RAM (550 Kb libres) y 1 Mb libre de memoria configurada como LIM/EMS expandida.
Disco duro, unidad de disco: *3 1/2"*
Tarjeta gráfica: VGA
Tarjeta de sonido: Opcional.
Instrucciones de carga:
Introduce el disquete en tu unidad de disco y teclea **A:** o **B:**, según caul sea yu unidad de disquetes de 3 1/2 ". Si te equivocas de unidad o no has introducido el disco el PC te dará un mensaje de error como "No está lista leyendo unidad B, Anular, Repetir, Descartar".
Si ahora haces un **DIR** verás que hay cinco archivos con la extensión ***.LZH**, estos son los cinco juegos de la demo. Para poder meter el máximo de Mb en un sólo disco están comprimidos, así que hay que descomprimirlos en el disco duro para pode jugar a ellos.
Para decomprimir cualquiera de estos juegos sigue las siguientes instrucciones:
1. Escribe **C:** y pulsa **<Intro>** para ir al disco duro.
2. Escribe **CD** y pulsa **<Intro>**.
3. Crea un directorio para cada juego, por ejemplo si quieres instalar la demo de Desert Strike teclea **MD DESERT**, luego teclea **CD DESERT**.
4. Copia el juego que quieras al directorio recién creado con **COPY A:DESERT.LZH C:\DESERT**, si es otro juego camniar el nombre del fichero por el que viste al hacer un DIR anteriormente. Si tu unidad de disco de 3 1/2 es la B: cambia la letra A por una B.
5. Copia también siempre el programa LHARC.EXE con **COPY A:LHARC.EXE C:\DESERT**.
6. Descomprime el juego con **LHARC E DESERT.LZH** y después borra el archivo LZH con **DEL DESERT.LZH**. Haz un **DIR** y busca algún fichero con la extensión EXE, COM o BAT y ejecútalo para jugar a la demo.

Director Editorial: José Emilio Barbero.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos y Antonio Greppi Murcia.
Colaboradores: Ángel Francisco Jiménez, L.H. Servicios Informáticos, José Villalba Medina, Luis Villar, Borja de Medrano, Jesús Hervás, Antonio Gómez, Julián Pérez, "Sherlock Holmes" y "Gandalf".
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.
Jefa de publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid. Tel: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.

Editorial Multipress, S.A.
Director General: Julio Goñi.
Director de publicaciones: Saúl Braceras.
Director de producción: Julio Rodriguez.
Administración y suscripciones: Tel: 457 93 29
Fax: 458 18 76
Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid.
Duplicación de disquetes: I + D VIDEOMATICA C/ Mirto, Nº 1, Local 28029 Madrid.
Depósito legal: 24602-92 Printed in Spain IX 94.
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.
Distribución en América: Argentina Capital: Ayerbe, Interior: DGP
Chile: Distribuidora El Molino.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.

9/94



FLASHES

- El ganador del concurso Speed Racer, en el que se regalaba un Kit Multemia compuesto de una unidad CD-ROM, una tarjeta de sonido y un lote de tres títulos, organizado por Erbe y esta revista fué: Daniel Palacios Méndez de Madrid.
- IBM Corporation y Virtual plc están creando y prevén ofrecer al mrcado el primer sistema de realidad virtual de bajo coste diseñado específicamente para el desarrollo de aplicaciones.
- Computer 2000 se une a los distribuidores de Creative Labs. Las empresas encargadas de comercializar los productos de Creative Technology en nuestro país son, UMD, Compumarket, Computer 2000, Disvent, Ingram y Sintronic.
- Se ha creado una nueva BBS con la intención de dar soporte técnico a los usuarios de PC, su nombre es SERTEC, TFN(BBS): 4738401, formato 8N1. No dudéis en conectaros si disponéis de un módem.
- La compañía Software Toolworks y Logitech presentan en un pack el juego MegaRace y el periférico CyberMan.
- IBM ha conseguido vender un millón de microprocesadores PowerPC 601 en diez meses. Este hecho sitúa al PowerPC en el liderazgo de los microprocesadores de tecnología RISC y representa uno de los más rápidos incrementos de producción de un procesador en el mercado informático.
- La compañía "Family Software Spain, S.A acaba de inagurar una nueva tienda en Madrid, en el Centro Comercial "Madrid II La Vaguada".

NOVEDADES EN SOFTWARE CD-ROM

Estos son los próximos títulos que lanzará Microsoft al mercado:

Microsoft Dangerous Creatures:
Este título, en CD-ROM, te ofrece un viaje interactivo, entretenido y educativo al fascinante mundo de la vida salvaje y su hábitat. Con este producto es posible realizar un "tour" con un guía local experto o explorar por nuestra cuenta las especies animales más peligrosas de la naturaleza y su entorno.

Ancient Lands:
En este caso se nos ofrece de nuevo un viaje, pero no al hábitat de los animales salvajes, sino al mundo de las vidas y culturas, las batallas, la política y los mitos y leyendas del mundo antiguo.

Multimedia Strauss:
Un nuevo producto que amplia toda la línea de títulos sobre compositores ya existentes.

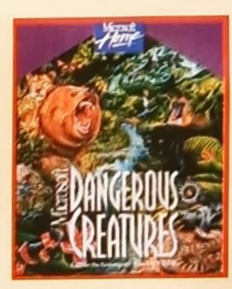
Complete Baseball:
Este último lanzamiento es un guía didáctica multimedia de la principal afición de EE.UU, la Liga Profesional de Baseball. El título incluye una recopilación de toda la historia del béisbol, desde 1800 hasta nuestros días.

Space Simulator:
Este título viene a completar la línea integrada por Flight Simulator 5.0 y los escenarios Microsoft París y Microsoft New York, ofreciendo una simulación aeroespacial.

The Best of Microsoft Entretainment Pack:
Este pack nos ofrece una recopilación de los mejores juegos para Windows sacados por Microsoft. Los juegos que incluye son: Tetris, Chip´s Challenge, Pipe Dream, Free Cell, Taipei , Tut´s Tomb, Rodent´s Revenge, Tri Peaks, Golf (un solitario de cartas), Ski Fre, Jezz Ball, Dr. Black Jack y Tetra Vex.



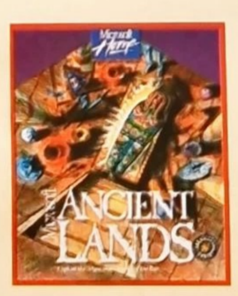
The Best of Microsoft Entertainment Pasck



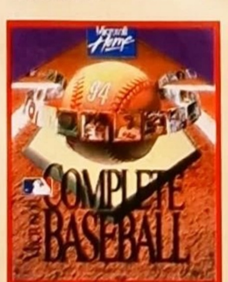
Microsoft Dangerous Creautres



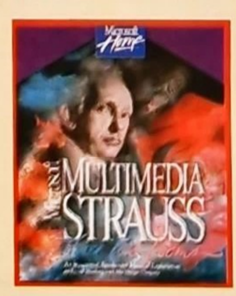
Microsoft Space Simulator



Microsoft Ancient Lands



Microsoft Complete Baseball



Microsoft Multimedia Strauss



NUEVO CENTRO DE LIGITECH

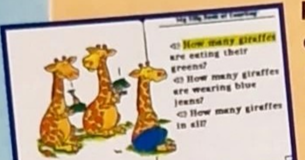
EL pasado 7 de Julio se inaguró en Barcelona (c/Nicaragua nº 60-62), el primer "Logitech Center" de España. Además de contar con la totalidad de productos Logitech, este nuevo centro ofrece numerosas ofertas, servicio técnico especializado y una gran novedad: "El club de usuarios de Logitech".
A través del nuevo club, y tras pagar una módica cantidad, los socios podrán hacer uso de los equipos informáticos y de los periféricos del centro, de tal forma que un estudiante podrá escanear una foto sin necesidad de comprarse el periférico.



ICS



La empresa ICS lanza al mercado una colección llamada DISCIS BOOK. Estos libros salen en formato CD-ROM multiplataforma (Mac, PC, ViS, Tandy, Commodorec CDTV y Amiga). Sus productos se caracterizan por incorporar narración, música original, efectos sonoros y gráficos.
Estos cuentos se manejan totalmente con el ratón para facilitar su uso. El objetivo de estos libros es conseguir acercar la lengua inglesa tanto a niños como a adultos.



SYSTEM 4

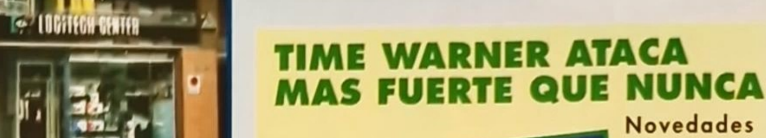
- La distribuidora System 4 amplia su línea económica de juegos de PC al precio de 975 Ptas. Entre sus tíulos está: Asterix en la India, Beverly Hills, Chess Player 2150, Enmanuelle, Futbol Manager 2, Geisha, Kick Off 2, París/Dakar, Superman y muchos más titulos muy conocidos.
- Otra novedad es el lanzamiento al precio de 2495 Ptas se lanza una colección de 4 packs en disquetes. Estos son los siguientes: Opera Supersport, Power Pack, "Sea, Soft, Run" y Triple Action.
- La tercera oferta de System 4 es una colección de antiguos simuladores como: Chess System, F16, Falcon A.1, F.Intruder, Jack Niclaus, Pro League Football, Silent Service II, Stunt Driver, Tank M1 Abrams y Wembley Rugby.
- En cuanto a títulos multimedia se ofrecen las siguientes recopilaciones: Goblings 3, Inca, Lost in Time, Tornado y La Operación Tormenta del Desierto.
- En soporte CD-ROM se ofrecen los siguientes títulos: Action 16, CD 10 Pack, CD 50 Windows, CD Pack Flight, Chess System, E.S.S. Mega, Fascination, Gobliiins, Gobliins 2, Goblins 3, Inca, Leyenda Ciudad, Lost in Time, Pro League Football, Silent Service II, Tornado + O.T.D. y Triple Action.
- Para terminar, se vende un libro de soluciones y pistas que incluye soluciones a la mayoría de los juegos distribuidos por System 4.

SONY

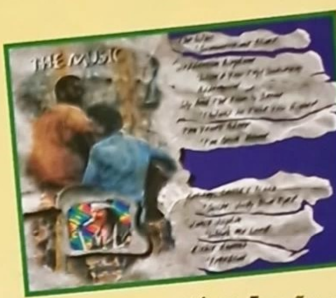


Dos nuevos lanzamientos de SONY salen al mercado:

- Disco óptico regrabable SMO-F331 y RMO-S330: La primera unidad es interna y la segunda es externa. Entre sus principales características está la posibilidad de almacenar hasta 128 Mb de información, algo perfecto para aplicaciones con grandes archivos gráficos como son las aplicaciones CAD. Además se ha dotado a estas unidades de un nuevo ahorro de energía y de una alta fiabilidad con respecto a anteriores modelos. Para simplificar su conexión incorporan un controlador SCSI.
- Monitor Sony CPD-15SF: Este nuevo monitor de Sony incorpora una CPU inteligente que hace que el monitor se adpate perfectamente a la resolución que establezcamos en cada momento. Su tecnología Multiscan evita el molesto parpadeo a altas resoluciones que se produce en otros monitores. Una característica importante de este monitor es que incopora tecnología de ahorro de energía de tal forma que si el monitor detecta una inactividad prolongada en el equipo, se pasará a consumir menos de un 7% del consumo normal de energía. El monitor es capaz de alcanzar una resolución máxima de 1280x1024 en modo no entrelazado y cumple las normativas europeas de seguridad sobre radiaciones.



TIME WARNER ATACA MAS FUERTE QUE NUNCA



Novedades suculentas nos llegarán de de manos de Time Warner en breve. Algunos de sus productos ya está en España como: Blue Force, Hell Cab, Aegis, Protostar, Man Enough y RingWorld.

- Woodstock 25th Aniversary CD-ROM: Tras el festival de "Los Tres días de paz y música", Time Warner lanza este producto para que podemos revivir este espectáculo en nuestras casas. Información, vídeos, música, un progrma de dibujo y más sorpresas están incluidas en este título.
- Rise of the robots: De este juego ya públicamos una preview hace unos pocos meses, se trata de un juego de lucha entre robots con una calidad gráfica excepcional que saldrá sólo en CD-ROM.
- Return to Ringworld: La continuación de esta magnífica aventura en la que tu serás un fujitivo de la sociedad en el espacio desconocido. Tu objetivo en esta segunda parte será desarticular los planes para conquistar Ringworld.

Otros títulos que saldrán serán: Woodstock, Pierre et le loup, La petie poucette, Johannes Strauss, The string quarter y PGA Tour golf II, todos ellos también en CD-ROM.

NUEVO CENTRO DE LIGITECH

EL pasado 7 de Julio se inaguró en Barcelona (c/Nicaragua nº 60-62), el primer "Logitech Center" de España. Además de contar con la totalidad de productos Logitech, este nuevo centro ofrece numerosas ofertas, servicio técnico especializado y una gran novedad: "El club de usuarios de Logitech".
A través del nuevo club, y tras pagar una módica cantidad, los socios podrán hacer uso de los equipos informáticos y de los periféricos del centro, de tal forma que un estudiante podrá escanear una foto sin necesidad de comprarse el periférico.





Origin es mundialmente conocida por sus simuladores espaciales. En general la mayoría de los últimos productos de esta empresa están basados en la ciencia ficción. Los siguientes títulos que vamos a comentar son una buena muestra de ello.

REPORTAJE ORIGIN





BIOFORGE



EQUIPO BIOFORGE





WING COMMANDER 3

La simulación espacial de la serie Wing Commander ha dado vida a un montón de juegos que han salido siempre de la mano de Origin, recientemente saldrá Wing Commander Armada, un nuevo simulador de combate espacial con grandes dotes de arcade y la adictividad de los anteriores productos. A este juego le hemos dedicado un preview ya que su lanzamiento es inminente.

■ WING COMMANDER 3: Con nuestros personajes de las dos entregas anteriores, llega este tercer Wing Commander. Todo el ambiente será idéntico, aunque mejorado increíblemente. Los gráficos de las naves son de la misma calidad que en Wing Commander Armada con el que comparte todo el ambiente de la lucha contra los Kilrathi.

■ BIOFORGE: Este es un juego de combate ambientado en el espacio, pero que nos ofrece crueles luchas cuerpo a cuerpo. La alta calidad de sus gráficos nos hace pensar que saldrá en CD-ROM, ya que las pantallas tienen movimiento, no se trata de pantallas estáticas.

■ WINGS OF GLORY: La Primera Guerra Mundial ofreció los que llamaban combates aéreos de caballeros. La escasa técnica de los aviones de esa época dejaba el resultado de los combates en manos de la pericia de cada piloto. Con Wings of Glory podrás revivir esos combates con unos gráficos simplemente cinematográficos.



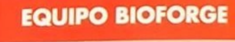

WINGS OF GLORY

■ SYSTEM SHOCK: Aquí llega un reto total en una estación espacial. Un juego con la filosofía de juegos como Wolfenstein 3D que nos ofrece un movimiento libre y la máxima tensión en nuestra misión de averiguar que es los que ha pasado en esta solitaria estación espacial.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO



SYSTEM SHOCK



EN BUSCA DE NUEVAS DIMENSIONES







FIFA INTERNATIONAL SOCCER

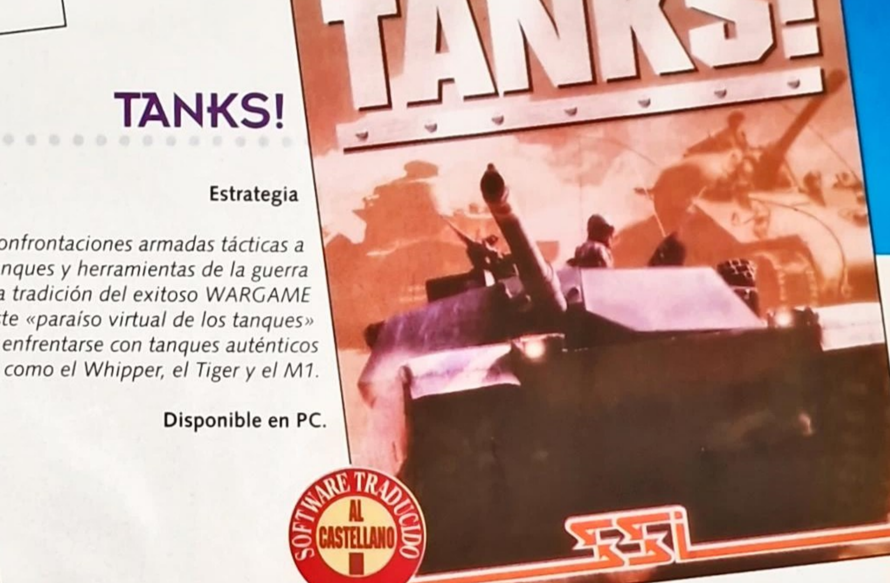
Deportivo

Graba y carga las jugadas de tus mejores goles. 48 equipos internacionales y 960 jugadores, cada uno de ellos con uno de los 13 niveles de habilidad disponibles. Ventana IsoCam™ para saques de esquina, saques de banda y saques de puerta. Toques de cabeza, pases de pecho, taconazos, regates y disparos. Más de 2.000 fotogramas de animación de jugadores. Ocúpate personalmente de los equipos y de sus tácticas durante el juego.

Disponible en PC y PC CD-ROM.





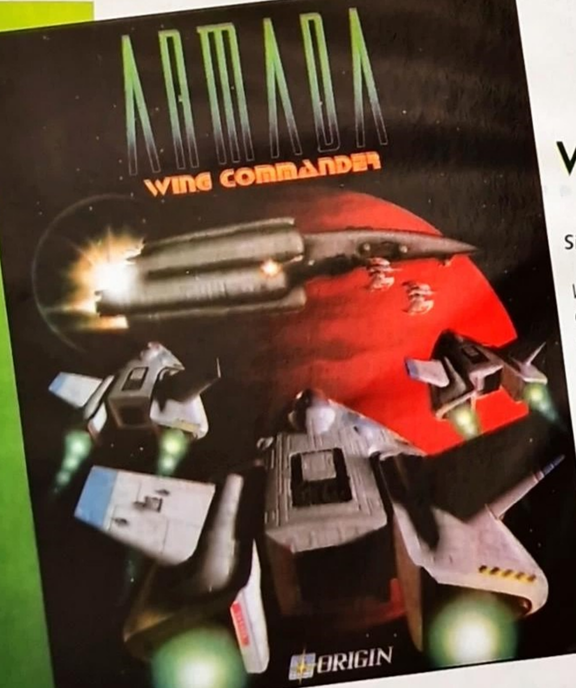


TANKS!

Estrategia

WARGAME CONSTRUCTION SET II: TANKS!™ ofrece confrontaciones armadas tácticas a pequeña escala sin límite, utilizando los distintos tanques y herramientas de la guerra mecanizada desde 1918 hasta 1991. Siguiendo la tradición del exitoso WARGAME CONSTRUCTION SET™ de SSI, este «paraíso virtual de los tanques» permite a uno o dos jugadores enfrentarse con tanques auténticos como el Whipper, el Tiger y el M1.

Disponible en PC.



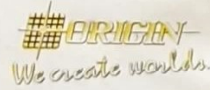
WING COMMANDER ARMADA

Simulador

WING ARMADA te permite construir tu propio universo, tus misiones y tus campañas. Como comendante único, diriges un ataque decisivo contra los dominios del enemigo; controlarás hasta diez naves diferentes como piloto del bando terrícola o de los Kilrathi. Necesitarás algo más que tu habilidad en vuelo: tendrás que utilizar la mejor estrategia para alcanzar tu objetivo. Origin te ofrece acción trepidante en combates frente a frente, con visualización doble y opciones de modem/red en este fantástico ARMADA.

Disponible en PC.





DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**



- OK Preview: DARK LEGIONS
- Compañía: SSI
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tipo: ESTRATEGIA

Primero fue "Archon", después "Battle Chess", más tarde fueron sus respectivas segundas partes y como a todo el mundo le ha encantado esta original filosofía de juego, ahora llega "Dark Legions".

La idea del juego es la de mezclar la estrategia de tablero, con la acción de un arcade. Podríamos pensar en que Dark Legions es una tercera parte del legendario Archon Ultra, ya que su idea es la misma, pero ambientado a un nivel muy superior.

MUNDOS ROLEROS

La casa es SSI, los monstruos son los típicos de las leyendas que se cuentan los juegos de rol, pero las reglas no son las típicas de AD&D. Se ha sacrificado esta fidelidad a las reglas para aumentar la acción. Por ejemplo, en este juego



BATALLAS

podrán enfrentarse un Elemental de Agua contra uno de Fuego, todo un espectáculo de poder mágico.

Una gran novedad que se introduce en Dark Legions es que ahora cada personaje (ficha) tiene características especiales en el tablero. Así es posible sacrificar en pleno tablero a un Elemental de Fuego, cuando esté en medio de las líneas enemigas, y convertirlo en una gran nova.

MOVIMIENTOS Y SONIDO

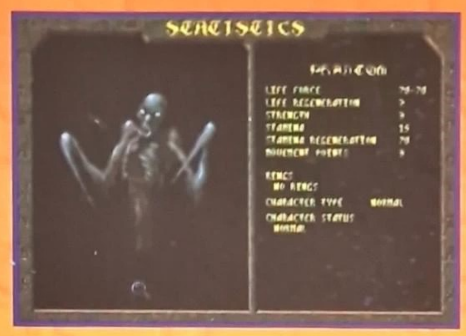
Dark Legions promete mucho, los movimientos de las fichas son simplemente sorprendentes, y para ambientar más la acción se han incluido una música y efectos sonoros que consiguen sumergirnos totalmente en la idea de una batalla mágica.

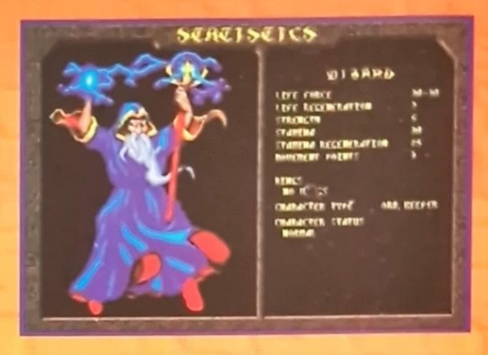
En Dark Legions habrán disponibles hasta 16 personajes diferentes. Al empezar el juego tu serás quien decidas que monstruos forman tu ejército. Tendrás que elegir entre: Trolls, Vampiros, Demonios, Wraiths, Berzerkers, Templarios, Seers, Ilusionistas, Especialistas, Transformadores, Magos, Reyes Orcos, Conjuradores, Ladrones, Fantasmas y Elementales de Agua y Fuego. Cada personaje tiene sus propias características y modos de ataque.

Alguna novedad más, con respecto a las ideas anteriores de Archon Ultra, es la incorporación de anillos mágicos para los personajes y la posibilidad de colocar trampas ocultas en el terreno para cubrir zonas peligrosas.

Todo lo anterior nos hace pensar que Dark Legions es un juego que va a encantar al público más exigente. La acción y entretenimiento están aseguradas, así que permanecer atentos.

GANDALF























FANTASTICAS



CUADRO TECNICO:
- OK Preview: EVASIVE ACTION
- Tipo: SIMULADOR
- Compañía: MINDSCAPE
- Distribuidor: PROEIN S.A.

EVASIVE ACTION

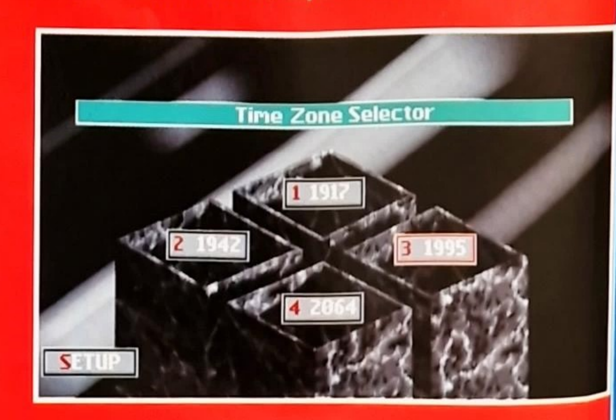
MAQUINAS E



Desde la Primera Guerra Mundial hasta el espacio, los aviones han dominado los conflictos bélicos. Muchas batallas se decidieron gracias a ellos, y ahora de la mano de MINDSCAPE, podemos disfrutar de un auténtico simulador que traspasa épocas.



Hasta ahora conocíamos juegos que se dedicaban a un sólo tipo de aparato. Si manejábamos un F 18 nos tendríamos que conformarnos con realizar misiones en los años 90 como mucho, especialmente la Guerra



del Golfo. Lo mismo ocurre al pilotar un "Zero" japonés. Nos tenemos que adaptar a lo ocurrido en la II Guerra Mundial.



Evasive action te ofrece duelos en cualquier escenario

PARA TODOS LOS GUSTOS

Pero especialmente dirigido para los más inquietos, Eva-

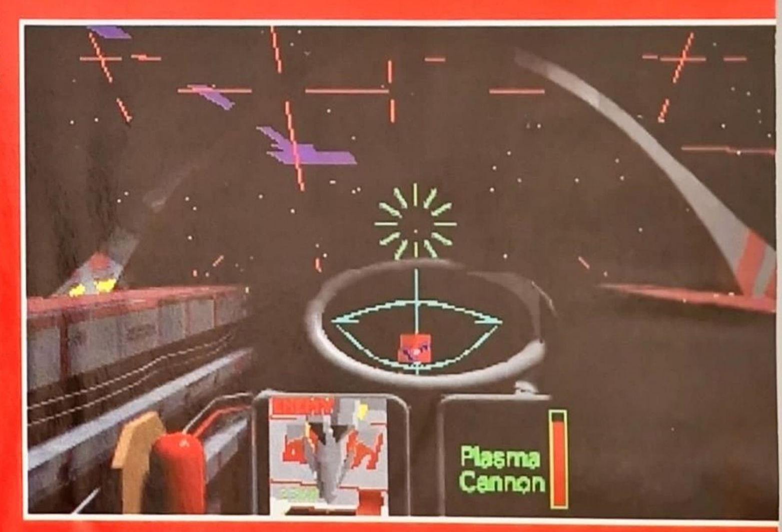
N EVOLUCION

sive Action constituye una agradable sorpresa, ya que en un solo juego podemos viajar por el tiempo, y volar naves de las dos Guerras Mundiales, nuestra propia época, o incluso el futuro. Es decir en una partida luchamos contra el Barón Rojo, o en la próxima disparamos lásers o bombas de fusión.

Tal idea es bastante original, y despierta la imaginación a la gran cantidad de aficionados a la simulación que existe en nuestro país. Por lo que he visto, los gráficos y movimientos son bastantes buenos, aunque como viene siendo normal, necesitaremos de un equipo de altas prestaciones para disfrutar el juego plenamente.

No lo dudes, Evasive Action es un producto atractivo que intenta decir algo nuevo en el mundo del software, y espero que la versión definitiva sea lo suficientemente buena como para demostrar todo lo que promete.

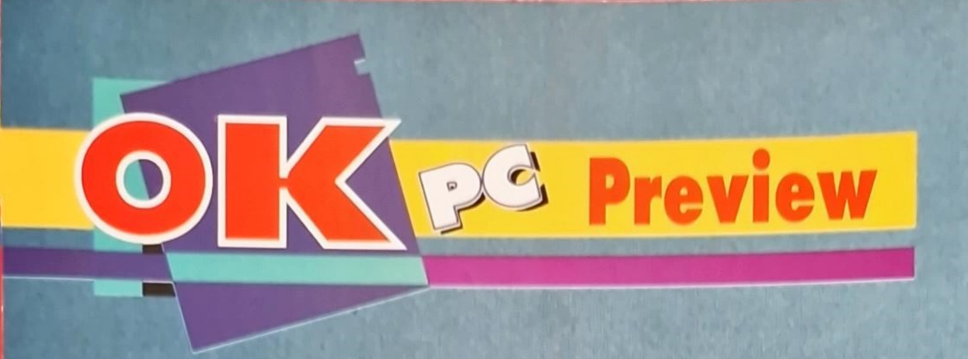
ANGEL FCO JIMENEZ





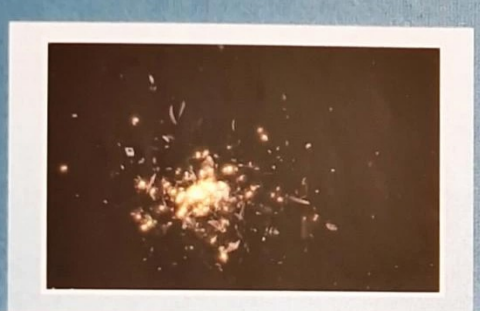






- OK Preview: WING COMMANDER ARMADA
- Compañía: ORIGIN
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tipo: ARCADE ESPACIAL

WING COMMANDER ARMADA











La saga de productos de Wing Commander no tiene fin. El universo creado, con los Kilrathi como principales enemigos de la raza humana, tiene mucho juego pendiente y buena muestra de ello es esta nueva entrega que se basa en toda la anterior atmósfera.

Aunque el nombre del juego tenga las iniciales de "Wing Commander", no os creáis que son simplemente más misiones. Wing Commander Armada sólo comparte la atmósfera y naves de las anteriores entregas.

CAMBIOS POR TODOS LOS LADOS

Armada te ofrece numerosas novedades, entre las más interesantes está la posibilidad de por jugar dos personas al mismo tiempo, bien sea por módem o red, o bien con dos joystick, dividiéndose la pantalla en dos. Una opción muy rara en el PC, que le dota de una gran adictividad.

Otra de las grandes novedades es que incorpora tres modos de juego. Es posible jugar en el modo Campaña, en el modo Armada y en el modo Batalla. El modo Batalla es el más arcade de los tres, en él pasaremos directamente a la acción a un combate del que seleccionaremos las naves a enfrentarse. El modo Armada es el que ya conocemos por los anteriores productos Wing Commander en el que se va desarrollando una historia al mismo tiempo que nos encargan las misiones. Por último está el modo Campaña que dota al



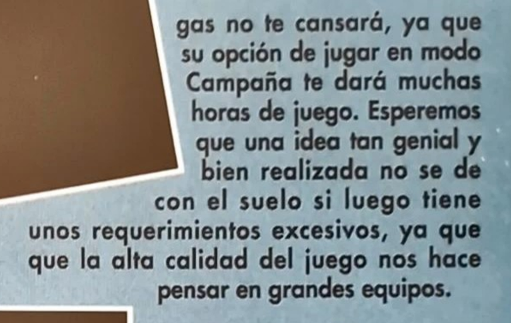
WINGM

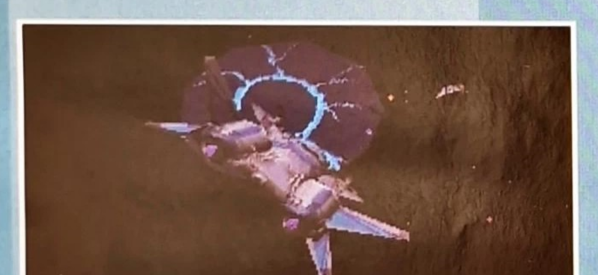


juego de una opción totalmente estratégica. En este último modo, tenemos que desplegar nuestras naves, crear bases y minas en los planetas, trazar patrullas en busca del enemigo, gestionar los recursos de la flota, etc. Los enfrentamientos no estarán prefijados como en los anteriores modos y nunca sabremos lo que va a pasar.

Gráficamente el juego ha mejorado un montón, los gráficos son del mismo estilo que los que ya conocéis por juegos tan afamados como Strike Commander. El nivel de detalle es tan alto, que a 2 cmts del enemigo vemos todavía los detalles de la nave, en vez de el molesto tramado vectorial que se podía ver en anteriores entregas.

Con Armada se te ofrece además otra original idea, la de jugar con las naves de los temidos Kilrathi. En total hay 10 naves con las que podremos poner a prueba nuestras habilidades de buen piloto espacial. Además de estás 10 naves, muchas de las cuáles son modelos que ya conoceréis por los anteriores Wing Commander, hay otras muchas naves que veremos durante el juego, como las bases y los destructores espaciales.



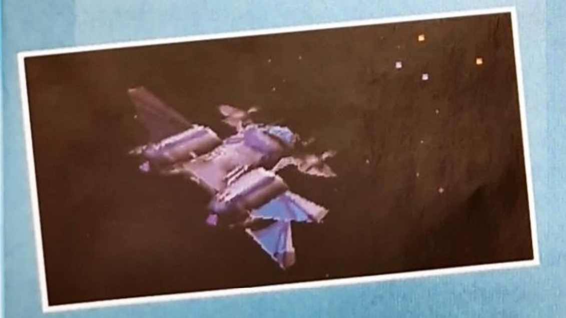


En el combate se ha incorporado otra novedad. Ahora verás mucho más claramente cuando aciertas en el enemigo, ya que el escudo de energía que rodea la nave se iluminará cuando aciertes y si aciertas mucho te espera otra novedad, la gran calidad de las explosiones que siempre son una delicia, menos cuando ves la tuya.



Armada es toda una continuación de la saga de Wing Commander, un juego que aunque tengas todas las anteriores entregas no te cansará, ya que su opción de jugar en modo Campaña te dará muchas horas de juego. Esperemos que una idea tan genial y bien realizada no se de con el suelo si luego tiene unos requerimientos excesivos, ya que que la alta calidad del juego nos hace pensar en grandes equipos.

SHERLOCK HOLMES







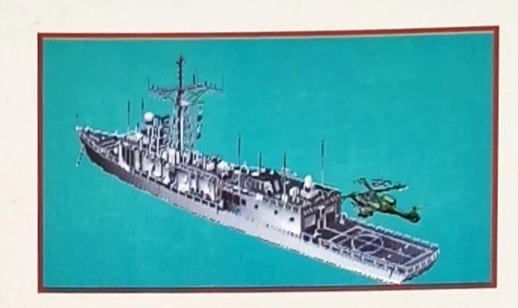
ANIA TOTAL



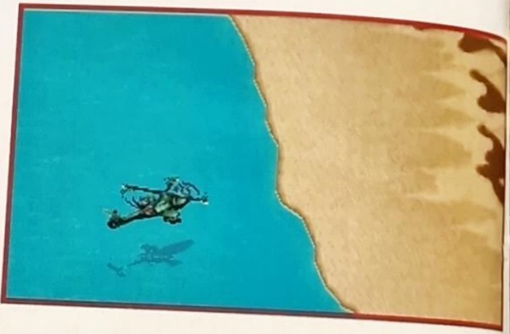
- OK Preview: DESERT STRIKE
- Compañía: GREMLIN
- Distribuidor: ERBE
- Tipo: ARCADE

DESERT STRIKE

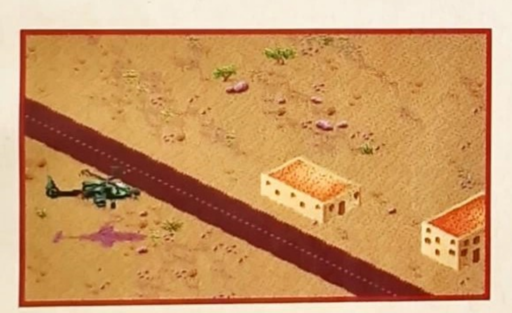
Desert Strike es un juego que tiene su origen en el mundo de las consolas en el que ya se ha ganado un buen puesto por su alto nivel de jugabilidad. En muy poco tiempo lo tendréis en la calle, listo para poder disfrutarlo en vuestros PC.













Desert Strike es un arcade por excelencia. Como pilotos del último modelo de helicóptero militar, tendremos que completar numerosas misiones en desierto.

Nuestro comandante nos explicará detalladamente la misión a cumplir y el orden antes de que despeguemos. El despegue puede surgir de un barco o de una base terrestre.

Los gráficos del juego se presentan en perspectiva isométrica, y no presentan ninguna dificultad para el manejo del helicóptero que es muy simple, como podréis comprobar con la demo del juego que se regala con la revista de este mes.

La acción del juego es trepidante, pero no hay que dejarse llevar por la vena criminal de machacar a todo enemigo a la vista, ya que la gasolina y el armamento no son ilimitadas. A lo largo de nuestra misión podremos recoger diversas cajas con combustible y armamento para reponer los gastos.

Los enemigos que iremos encontrando son de todos los tipos. Lucharemos contra jeeps armados con ametralladoras, infantería oculta en el terreno, torretas antiaéreas, otros helicópteros, etc.

Como podréis comprobar por la demo, Desert Strike es todo un arcade con el ingrediente más esencial de estos juegos: jugabilidad.

SHERLOCK HOLMES



ARMORED FIST™

La simulación de tanques más real

WOLFPACK CD

COMANCHE PC/CD

COMANCHE MISION 1

MAXIMUM OVERKILL PC

COMANCHE MISION 2

OVER THE EDGE PC

Nos vemos en INFORMAT
Stand nº 150. Barcelona, 12-16 de Septiembre



ERBE / MCM SOFTWARE, S.A.
Méndez Alvaro, 57 • 28045 MADRID
Tel: 539 98 72 • Fax: 528 83 63



NOVA LOGIC™



- OK Preview: FIFA
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tipo: DEPORTIVO

FIFA

SENSACION EN LAS BOTAS

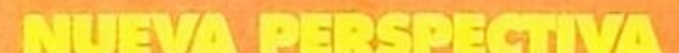
Este es otro de esos juegos que el PC hereda del mundo de las consolas y con la principal característica de no perder ninguna de sus excelentes peculiaridades. FIFA es todo un juego de fútbol con mayúsculas cuya mayor baza es la gran variedad de movimientos que tiene.



Uno de los puntos débiles de la mayoría de los juegos de fútbol es la poca variedad de movimientos de que disponen los jugadores. Esto suele ser debido a que se pretende simplificar el manejo del juego, ya que un juego de fútbol ha de ser superjugable.

FIFA dispone de una gran variedad de movimientos para cada acción. Tú con el joystick puedes intentar barrer a un contrario que se te ha escapado, pero para una misma acción te encontrarás con diferentes acciones -gráficos- cada vez. De hecho es toda una delicia ver un partido aunque no se juegue.





NUEVA PERSPECTIVA

Otra de las originalidades de este nuevo juego de fútbol es la perspectiva que se ha elegido. Los señores de EA no han querido copiar a nadie y han decidido que ni la vista cenital, ni la lateral, ni el plano de persecución... han elegido la perspectiva FIFA, una perspectiva oblicua que demuestra la gran originalidad y calidad de la compañía, ya demostrada en anteriores productos. Esta perspectiva permite ver con una gran claridad todos los pases y tiros a puerta, toda una delicia para los más exigentes.



Si hay algo importante en un juego de fútbol, es la facilidad de uso y diversión. FIFA tiene ambos ingredientes y estamos seguros que cuando veamos la versión definitiva del producto, no se quedará atrás en opciones y posibilidades de configuración.





ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO



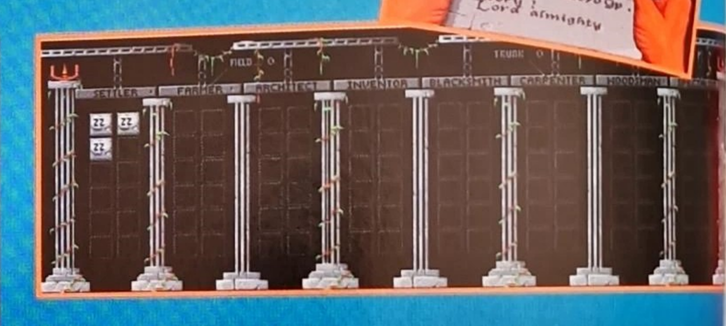
- OK PREVIEW: GENESIA
- Tipo: ESTRATEGIA
- Compañía: MIDSCAPE
- Distribuidor: PROEIN S.A.

GENESIA

Si te han gustado juegos como Populous o PowerMonger, con Genesia podrás disfrutar aún más, ya que incorpora numerosas novedades a las anteriores ideas.

CREA UNA NUEVA CIVILIZACION





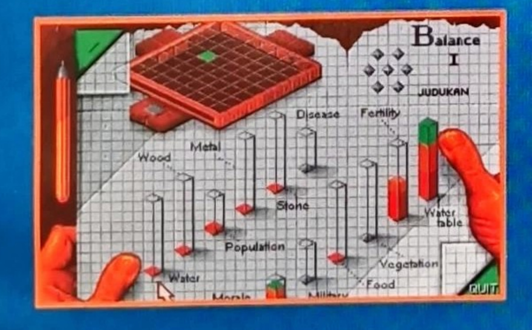
Nuestra misión en Genesia es que nuestra tribu sea la más poderosa, ya que nos tendremos que enfrentar a otras tres tribus enemigas.

Los recursos a manejar será: materiales de construcción, agua, trabajadores de diferentes categorías, campos de cultivo, inventos, creación de edificios (templos, almacenes, molinos, etc), creación de un ejército, comercio, etc.

Además del ya conocido, por juegos anteriores, mapa de acción, Genesia va mucho más lejos. Incorpora numerosas pantallas estáticas para cuando nos introduzcamos en cada uno de los edificios. Por ejemplo, en el "Warehouse" (almacén), veremos como se apila la madera, comida y agua.

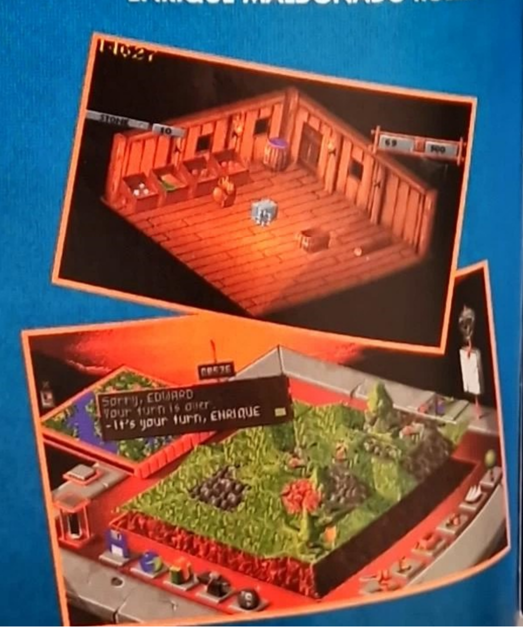
Genesia tiene un puesto asegurado en las tiendas, ya que estoy seguro de que los anteriores jugones, de los antiguos Populous y PowerMonger, no aguantarán este nuevo reto.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO









OK PC Preview

- OK Preview: ZOOL
- Compañía: GREMLIN
- Distribuidor: ERBE
- Tipo: PLATAFORMA

ZOOL 2

Si disfrutaste con la primera parte de Zool, ahora llega su continuación. Y para más disfrute, Zool no estará sólo, ahora tiene una compañera llamada Zooz.





ZOOL Y ZOOL A POR TODAS



Zool2 es la continuación del ya clásico Zool, uno de los primeros juegos de plataforma para el PC.

Uno de los puntos fuertes del juego es su gran colorido, que raya la sicodelia. Tan buen colorido, por desgracia afecta mucho a la claridad del juego ya que crea muchos momentos de confusión, incluso cuando dejamos de jugar.

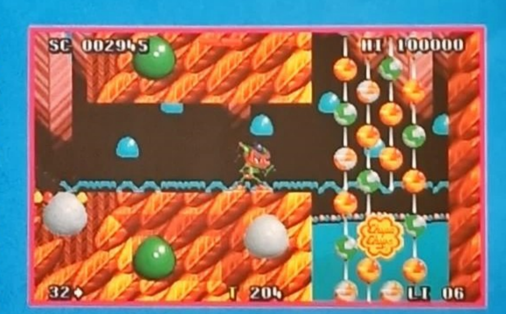
Lo que si se agradece en Zool 2 es su expléndido scroll que se mueve con una gran suavidad. Recordemos que uno de los puntos débiles de los PC frente a las consolas es precisamente el movimiento de fondos, pero en este caso se ha superado plenamente.

Con Zool o Zooz, según el personaje que queramos utilizar. Tendremos que ir pasando las diversas fases del juego. A lo largo de nuestro camino encontraremos multitud de premios, en forma de golosinas generalmente, que nos irán dando puntos y más puntos.

La música en Zool 2 sigue la línea de la primera parte, ritmo y continuidad para acompañarnos en nuestra dura misión de salir con vida.

Zool 2 es un juego que requiere inspeccionar previamente el terreno, ya que está lleno de trampas y enemigos hábilmente. Además, en el juego hay pantallas ocultas con muchos puntos extras que deberás encontrar, como por ejemplo, paredes falsas o que se rompen de un golpe.







SHERLOCK HOLMES



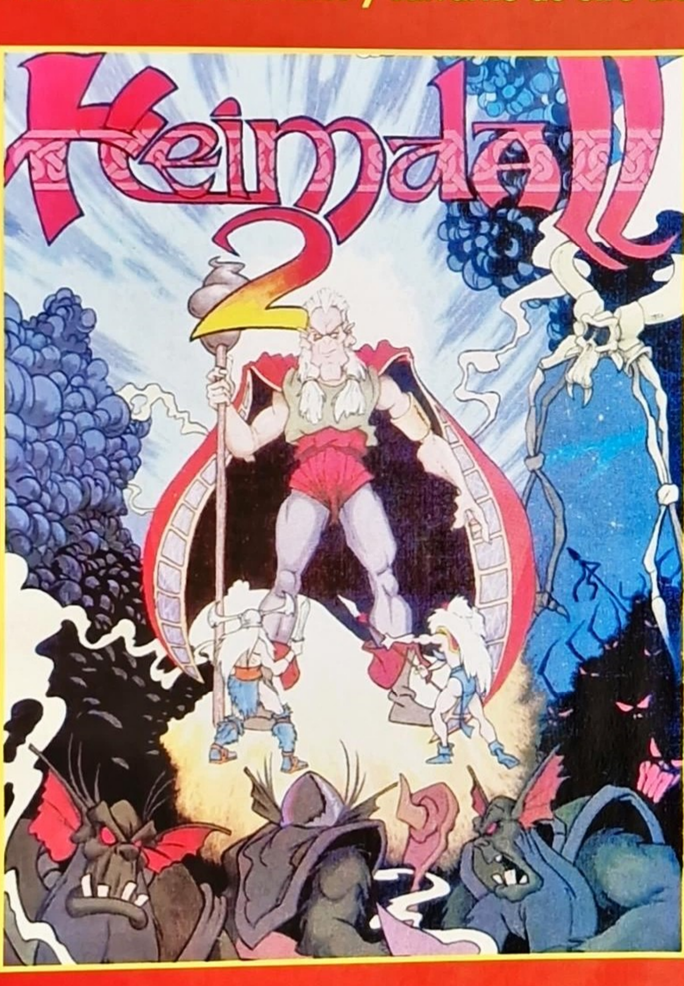


CUADRO TECNICO:
- OK PREVIEW: HEIMDALL 2
- Tipo:AVENTURA
- Compañía: CORE
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- 286/12 Mhz o superior
- VGA
- 640 Kb de RAM instaladas
- Sound Blaster, Adlib, Roland.
- Ratón, Joystick
- Disco duro mínimo: 14 Mb

HEIMDALL 2

Ya está aquí la continuación de las aventuras de este personaje. El dios vikingo tiene que regresar de nuevo al mundo de los mortales y salvarno de otro dios malvado.



La única forma de enfrentarnos al dios enemigo es que nos transformemos en humanos y busquemos los talismanes que abriran los diferentes portales al mundo.

LA ACCION

Heimdall 2 es un juego que se puede clasificar como una aventura, aunque también tiene dotes de juegos de rol y de arcade.

Como aventura tendremos que ir conversando colos personajes, ir recolectando objetos, accionar mecanismos secretos, e ir resolviendo una trama.

Como en un juego de rol tenemos dos personajes, que podremos elegir en cualquier momento e intercambiarlos a nuestro gusto. Estos personajes tienen sus atributos personalizados de salud, energia, etc.



Como en los juegos arcade tenemos que luchar a muerte. Nuestros personajes están armados inicialmente con una espada y un arco con unas













EL INVENTARIO

El manejo del inventario en Heimdall 2 se ha simplificado enormemente. El inventario se compone de seis campos: armas de mano, armaduras y escudos, objetos a lanzar, alimentos, pociones y talismanes. Esta ordenación simplifica mucho la utilización del inventario ya que de una simple ojeada sabemos para que sirve cada objeto. Desde este sistema de iconos también podemos acceder de una forma simple a las características personales de cada personaje.



pocas flechas, pero a lo largo de nuestro camino iremos encontrando muchas más armas. El combate es sumamente fácil ya que sólo hay que utilizar dos teclas, la de ataque y la de defensa.

NOVEDADES

La primera parte del juego Heimdall fue un juego con un gran éxito. Parte de la razón de este éxito es debida a que fue uno







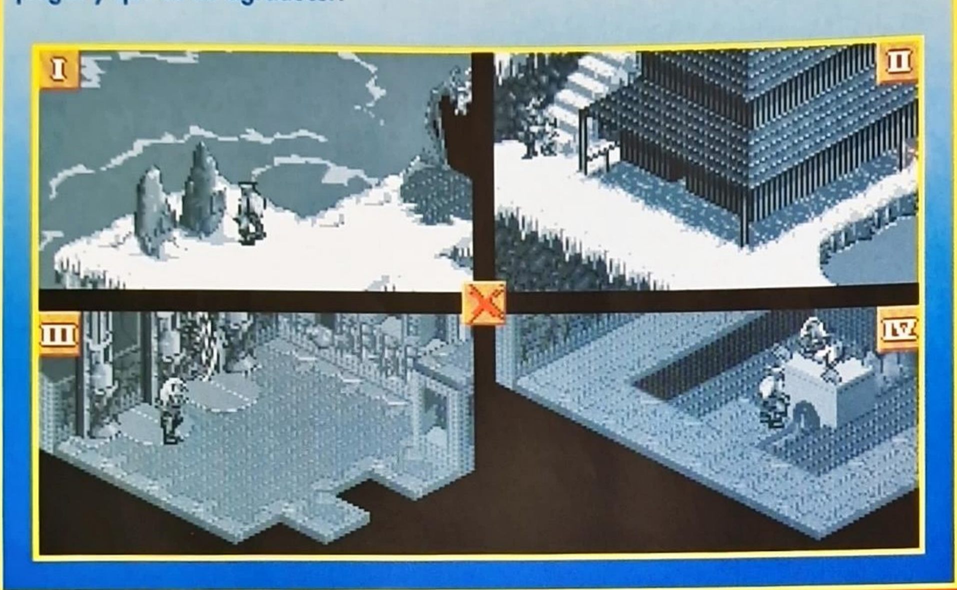
O DEL DIOS

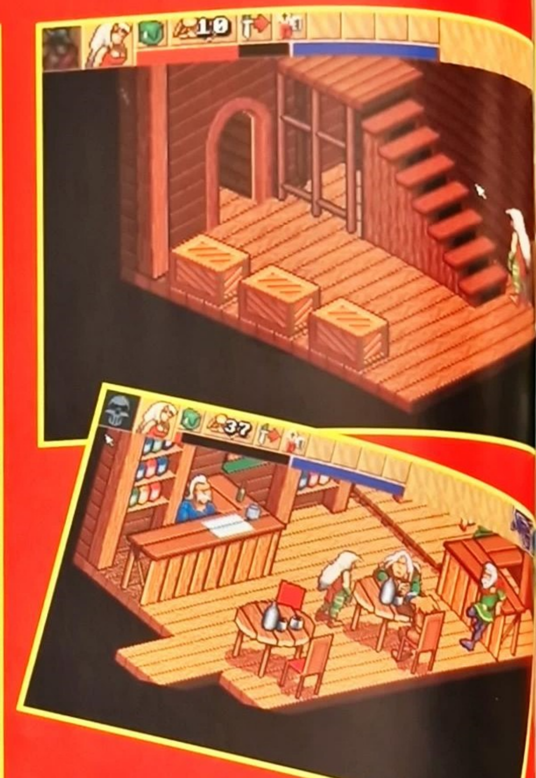




MAS VISUAL QUE NUNCA

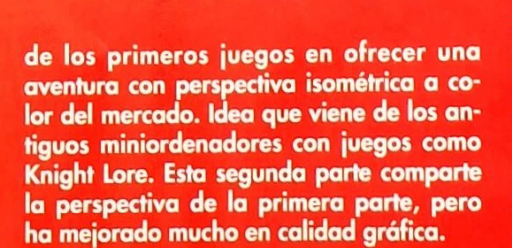
Otra de las novedades que más son de agradecer con respecto a la versión anterior del juego Heimdall es que ahora es posible grabar hasta cuatro partidas diferentes. Además, para simplificar la identificación se ha creado un sistema con el que verás una minipantalla en blanco y negro con la situación exacta en la que te encontrabas cuando salvaste el juego. Una idea que ya empieza a ser algo normal en muchos juegos y que es de agradecer.





La barra de acción con iconos es otra de las grandes novedades que se han incorporado a esta segunda parte. Desde esta barra se pueden realizar todas las acciones del juego, excepto las básicas de desplazarse, tacar y defenderse.





de los primeros juegos en ofrecer una aventura con perspectiva isométrica a color del mercado. Idea que viene de los antiguos miniordenadores con juegos como Knight Lore. Esta segunda parte comparte la perspectiva de la primera parte, pero ha mejorado mucho en calidad gráfica.

UNA IMPRESION

Aunque en una primer aimpresión Heimdall 2 parace un juego muy difícil de utili-

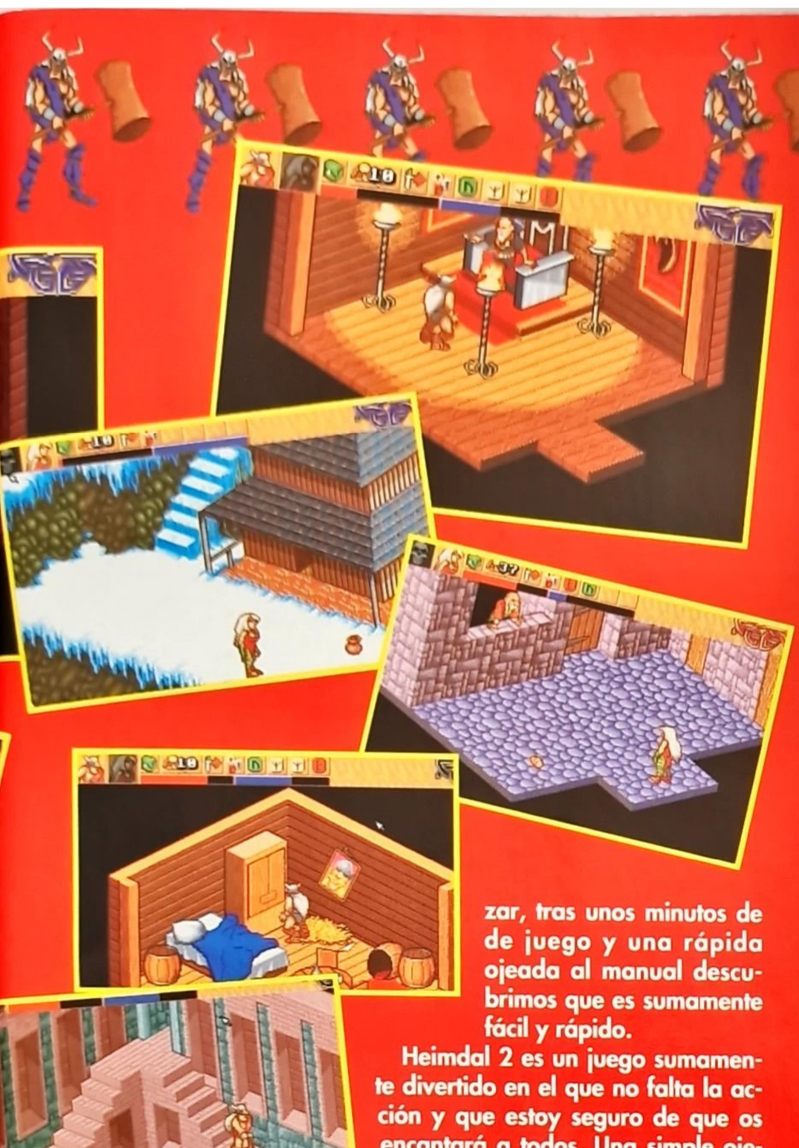


LA MAGIA

La utilización de la magia en Heimdall 2 no es directa. Nuestros personajes deberán buscar a lo largo de su camino pergaminos o libros donde se indique como se crean los diferentes hechizos y sobre todo que es lo que hacen.
Para crear magia habrá que mezclar diversos componentes según como se indica en los manuscritos que te irás encontrando. A lo largo del juego también irás encontrando más componentes.
Además de crear los hechizos, tus personajes tienen una barra de magia limitada, aunque es posible reponerla con algunas pócimas especiales.







zar, tras unos minutos de de juego y una rápida ojeada al manual descubrimos que es sumamente fácil y rápido.

Heimdal 2 es un juego sumamente divertido en el que no falta la acción y que estoy seguro de que os encantará a todos. Una simple ojeada a las pantallas de este artículo son la mejor muestra de ello. El único punto débil que le podemos sacar a Heimdall 2 es que el sonido y música son muy limitados y se echa de menos una música de las que ultimamente rompen moldes.

GANDALF





CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: TIE-FIGHTER
- Tipo: SIMULADOR ESPACIAL
- Compañía: LUCASARTS
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- 386 ó superior
- VGA
- Teclado, Joystick
- Adlib, Soundblaster, Roland, General MIDI, Gravis
- Disco duro mínimo: 16 Megas

TIE FIGHTER

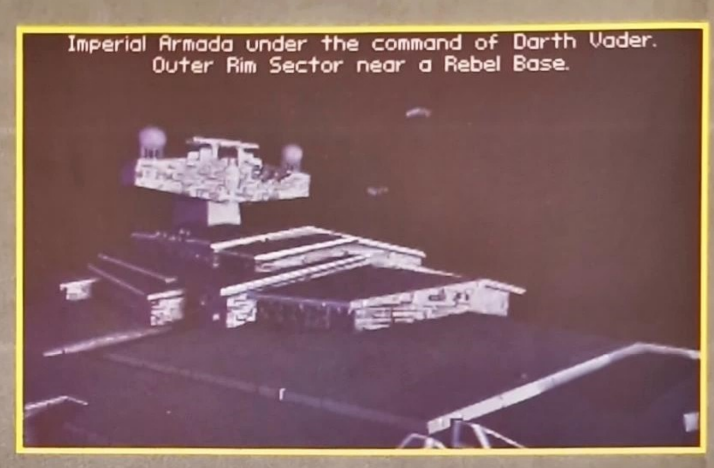
Tie-fighter supone la continuación de X-Wing, pero esta vez lucharemos en el lado del Imperio. A las órdenes del propio Darth Vader en persona, manejaremos los rápidos y mortíferos cazas imperiales, que suponen la constante pesadilla de Luke Skywalker y compañía.

Nos encontramos ante uno de los mejores simuladores espaciales creados para nuestro PC. Supone la continuación de X-Wing, pero por una vez, la segunda parte mejora sustancialmente la primera en muchas cosas, sobre todo en cuestiones como gráficos, sonidos y animaciones.



SEGUIDORES DE





Aunque necesitemos un 386 ó superior, con un uso adecuado de la memoria, sobre todo si la transformamos en EMS, en un equipo normalito se puede disfrutar de las magníficas animaciones que tiene el juego, así como el movimiento de la nave que es autenticamente real. Eso sí, comparte la característica de X-Wing de usar un montón de teclas para detalles como el hiperespacio, reposición de energía, distintos tipos de torpedos, etc.

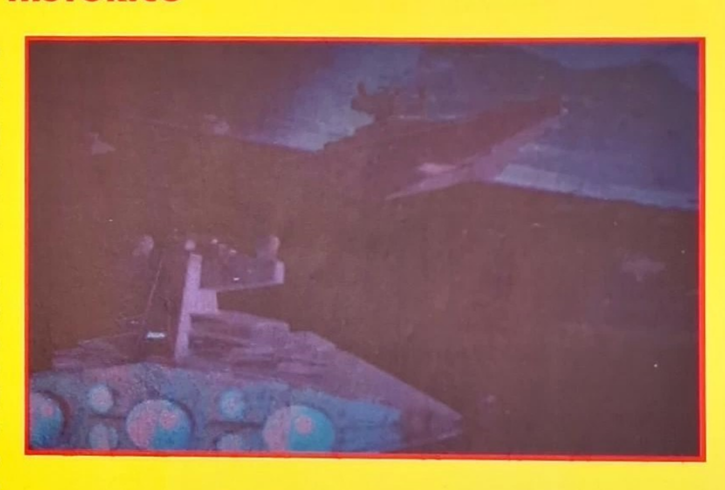
SUBIENDO EL NIVEL

De todas formas, la comparación con X-Wing es inevitable, pues prácticamente es igual en concepto y forma, aunque los gráficos sean mejores, cosa que parecía imposible, y el sonido roza lo sobresaliente, soportando un montón de tarjetas que no aparecen en el cuadro de requerimientos ya que de momento no pueden adquirirse en nuestro país o son compatibles con los estándares ADLIB ó SOUNDBLASTER.

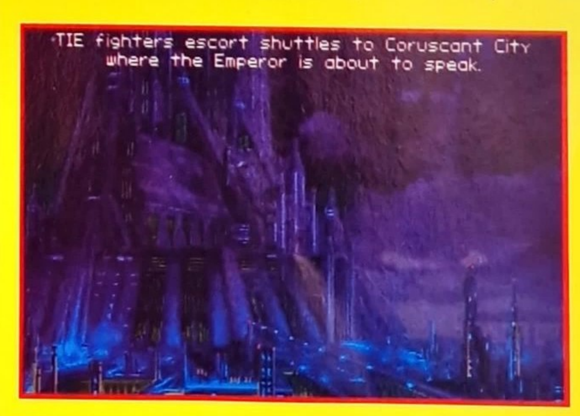
Pero el detalle más original de todos, supone luchar a favor del Imperio. Es



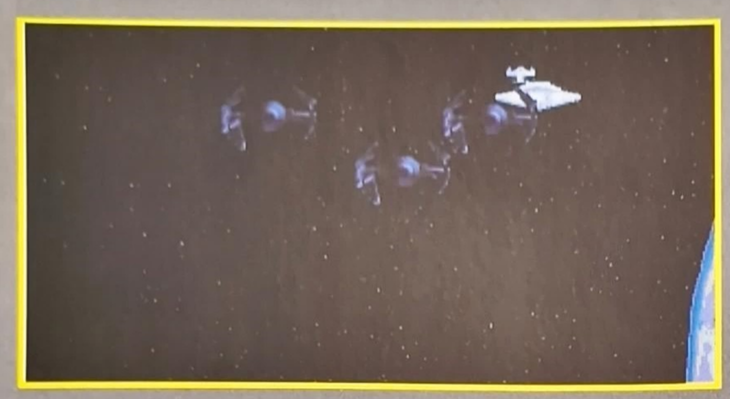
ENCUADRE HISTORICO



La trilogía de "La Guerra de las Galaxias" posee el record de conversiones a juegos de consolas y ordenador. Muchos títulos han recreado las historias que sucedieron en las películas, y siempre bajo el beneplácito de Lucasfilm. Luego la división de juegos de la gran compañía americana, se decidió a probar suerte con su propias películas. De esa forma surgieron "Rebel Assault", la gran maravilla en CD ROM y "X-Wing", otro enorme éxito. Estos juegos se basan prácticamente en "La Guerra de las Galaxias" y "El retorno del Jedi", películas con un final feliz para la Alianza Rebelde. Pero es en la segunda parte, "El Imperio Contraataca", donde las fuerzas del mal cobran más protagonismo, y aquí si encuadra perfectamente "Tie-fighter". La venganza del Imperio por la destrucción de su Estrella de la Muerte hace que provoque una auténtica ofensiva contra el ejército rebelde. Para ello necesita de sus mejores pilotos y armas, por lo que debemos entrenar duro para demostrar nuestra valía.



LA OSCURIDAD

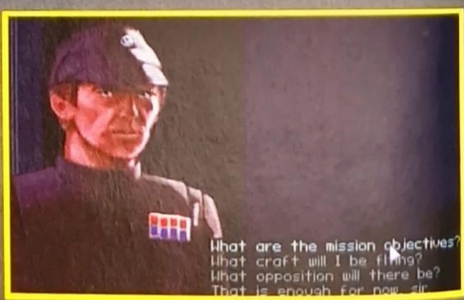




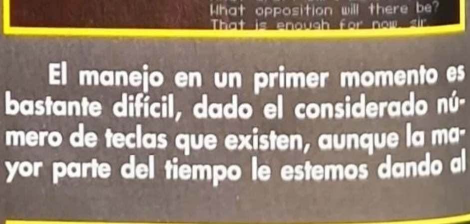
una idea atractiva ponerse a los mandos de un caza tan bueno como el Tie-Fighter, y con un diseño más bonito y efectivo que los ya viejos X-Wing. Pero existen muchos "Tie" distintos que van desde los bombarderos hasta los avanzados, que no aparecen en ninguna película, siendo la novedad del juego. Son muy rápidos y con mayor potencia de fuego, pero al mismo tiempo exigen un dominio y una pericia muy superiores al resto de los pilotos.

PREPARATIVOS DE BATALLA

Cuando empezamos a jugar, la primera pantalla es la de REGISTRO, donde procedemos a registrarnos con nuestro nombre y pasamos el sistema de protección del juego, a base de consultar nuestro manual. Luego nos encontramos con un inmenso hangar donde podemos ir directamente a enfrentarnos con los rebeldes, cosa poco recomendable para un novato, o entrenarnos en los simuladores, donde progresivamente iremos acostumbrándonos al manejo de nuestra nave y de las posibilidades que nos ofrece.



El manejo en un primer momento es bastante difícil, dado el considerado número de teclas que existen, aunque la mayor parte del tiempo le estemos dando al





LOS LIDERES



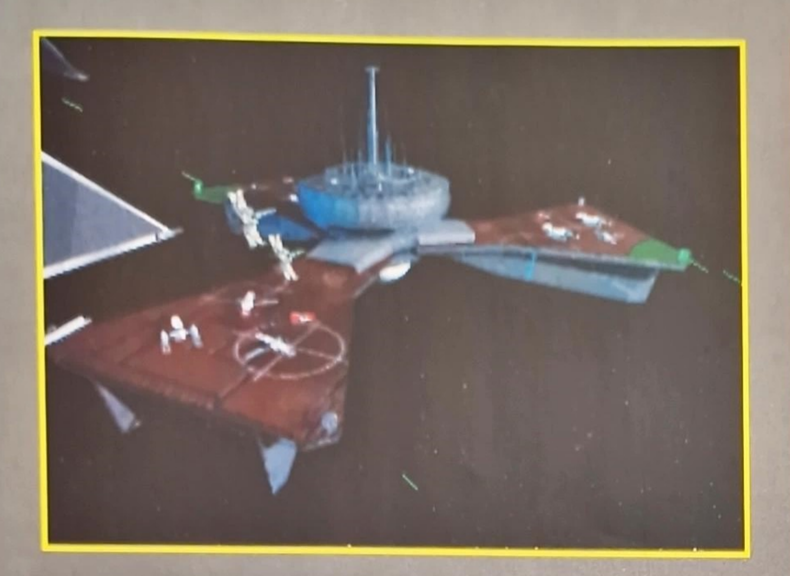
Darth Vader y El Emperador son los personajes más importantes del Imperio. Ambos son adoradores del mal y del lado oscuro de la Fuerza, y si bien Darth Vader era un antiguo y noble Caballero Jedi corrompido por el Imperio, el propio Emperador supone la quinta esencia de la Oscuridad. Su único pensamiento es dominar la Galaxia, y después el Universo.

Tan maléficos planes sólo pueden ser evitados por la Alianza Rebelde, pero recuerda que en Tie-fighter, eres un Soldado Imperial, y no puedes tener piedad alguna hacia un rebelde.



Cuantas más naves destruyas, mayores posibilidades tienes de ascender a oficial o comandante de un Crucero Imperial.

¡Larga vida al Emperador!



¿Y LA PELICULA?

En 1983 se produjo la última parte de la Trilogía. La historia acabó con un final feliz, y ya ha pasado mucho tiempo, aunque se siga recordando y viendo las películas. Una prueba de ello es el constante mercado de productos que hay sobre la Guerra de las Galaxias. Un mito que ya forma parte de la memoria colectiva de los americanos y de todo el mundo prácticamente.

Los fanáticos nos tenemos que conformar con nuestros ordenadores y rememorar las épicas batallas espaciales de las pantallas del cine. Aunque últimamente se han oído rumores.

Rumores que hablan sobre una posible cuarta parte dirigida por George Lucas, el padre de todo el invento y que probablemente se ambientará en los orígenes del Imperio, cuando la República Galáctica estaba tambaleándose. Como podéis comprobar, las similitudes con el Imperio Romano son muy evidentes.

Sólo queda cuestión de esperar por lo menos hasta 1997, pero recuerda que tan sólo son rumores.

Espero que sean ciertos.

joystick y al botón del disparo, muchas opciones hay que tenerlas en cuenta para tener éxito en el combate. Por ejemplo, los escudos son muy importantes en incursiones a alto nivel, pero sólo unas pocas clases de naves los poseen. Otra cosa el objetivo automático, él te buscará la nave más cercana, y la señalizará en el visor para que sea un juego de niños derribarlas. Esto último es muy válido para contenedores de mercancías o naves que sean lentas, ante un caza rápido como el X-Wing, tenemos que ser muy rápidos de ojos y manos.

El manual te explica concienzudamente el uso de cada tecla o menú, pero como siempre, el uso de las mismas es la mejor forma para ver "lo que realmente pasa".



Otro lugar muy interesante en la base principal es una sala donde se proyectan holografías de todos los tipos de caza tanto imperiales como rebeldes, así como sus datos técnicos: velocidad, longitud, potencia de fuego, etc. Te será muy útil para saber tus posibilidades y la del enemigo.

DE CINE

También es destacable la sala de filmación, donde podemos grabar nuestras correrías, y disfrutarlas más adelante. Es una buena forma de aprender de los errores o simplemente de vacilar ante nuestros amigos de los mejores combates, en los cuales hayamos participado.

El juego es de cine. Gráficos y sonido lo apoyan para que sea así. Numerosas escenas animadas "salpican" el programa



para darle más vida aún si cabe, y en general todo el aspecto del juego está muy cuidado. La música, por supuesto, es la de las películas y adaptada al Sistema IMUSE, que permite que el ritmo de la música se adapte a lo que veamos en pantalla. Una delicia sonora. Voces digitalizadas que en todo momento, nos acompañaran en nuestras aventuras.

Si hay que ponerle algún pero al juego es su dificultad, aunque podamos ajustarla, Tie Fighter no es el típico arcade matamarcianos. Es un auténtico simulador espacial en toda regla y que por una vez nos permite encarnar a los partidarios del lado Oscuro de la Fuerza.

ANGEL FCO. JIMENEZ











CUADRO TECNICO:
- Tipo: SIMULADOR DE VUELO
- OK Pasarela: 1942 THE PACIFIC AIR WAR
- Compañía: MICRO PROSE
- Distribuidor: PROEIN S.A.

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386/33 MHz o superior
- 4Mb de RAM
- Disco duro mínimo: 12 Mb
- Ratón, Teclado y Joystick (Thrustmaster recomendado)
- Adlib, Sound Blaster/Pro, Roland

1942 THE PACIFIC AIR WAR

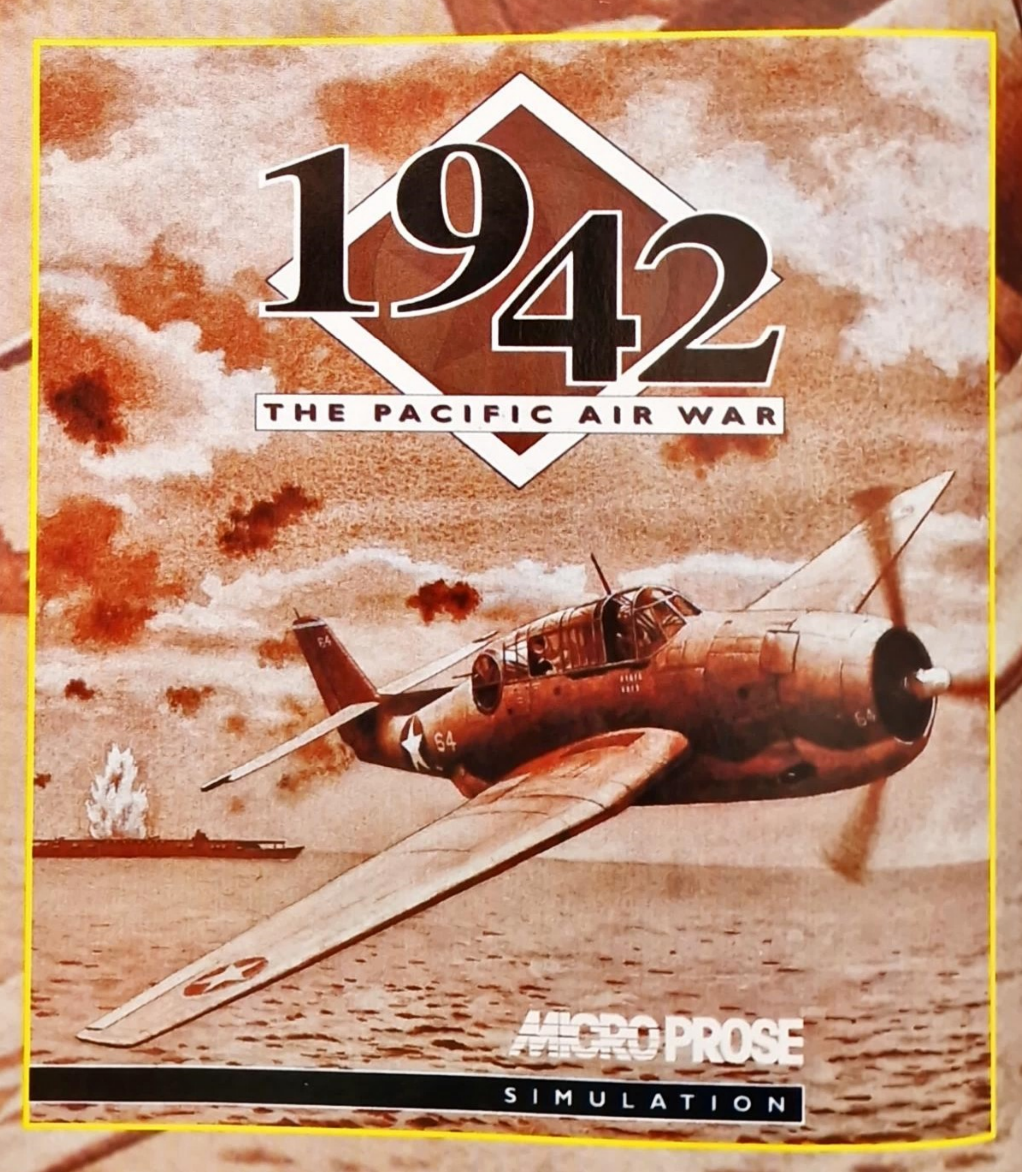
UNA G

Podríamos decir que bienvenido al club, otro simulador de vuelo de la Segunda Guerra Mundial, esta vez en aguas del Pacífico. De este juego se desprenden muy buenas vibraciones que sin duda harán las delicias de más de uno.

De nuevo estamos en el aire, no creo que nadie pueda negar la similitud entre el cuerpo del hombre y el de los aviones. Nuestros brazos son las alas del avión, nuestra cabeza es el morro y la cabina y nuestras piernas son la cola, sin duda es una réplica, pero como es natural los aviones se parecen a los pájaros, los pájaros a los hombres y los hombres, ¿a quién?.

Os habéis parado a reflexionar alguna vez en una cosa. Los animales más fieros del mar podríamos decir que son los tiburones, los más grandes las ballenas y en el aire las águilas; ahora pensad en los submarinos, el mayor peligro dentro de las aguas, los más grandes los portaaviones, y en el aire los cazas, si os fijáis, las máquinas más poderosas de destrucción, están basadas en la naturaleza y manejadas por el cerebro humano.

No os parece paradógico, la naturaleza que es pacífica, pero a alguien se le ocurrió usarla como base de la creación de las armas más poderosas jamás





creadas, algo realmente grotesco y caótico, pero bello a la vez.

Cuando el hombre aprendió a volar empezó a dominarlo todo, desde las alturas todo se controla mejor, pero el reto es volar por encima de lo ya existente, cada vez queremos llegar más y más alto, pero ¿dónde se encuentra el límite?.



LA CLAVE ESTA EN...

Quizás, una de las claves de la derrota del Eje durante la Segunda Guerra Mundial fuera la entrada de Estados Unidos en la guerra, todo ello motivado por el ataque japonés a Pearl Harbour. Hubiera dado igual que se hubiera invadido Inglaterra o no, pero hay que pensar que los Estados Unidos están lejos, por ello son difíciles de atacar y que poseen un gran potencial.

La guerra del Pacífico, solo supuso un gran desgaste para las tropas japonesas, ya que aunque hubiera grandes victorias por parte del Eje, un avión japones era más valioso que cincuenta americanos.

Ahora tenemos en nuestras manos aquellos famosos aviones de caza, parece mentira pero que diferente resulta volar en esos cazas, no es nada difícil su control y sus maniobras de evasión son mucho más dificultosas y bellas.

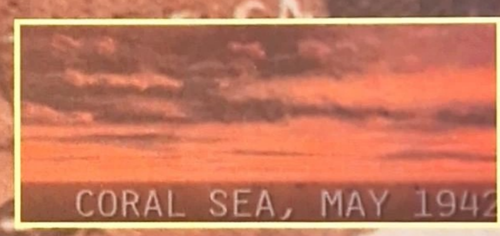
Con motivo de todo lo anterior he de advertiros varias cosas, la primera de todas es que, sinceramente, me parece de auténticos suicidas el manejo del avión mediante el ratón, no es nada sencillo y la sensibilidad queda realmente mermada, con lo cual el realismo es muy bajo.



UERRA NO PACIFICA



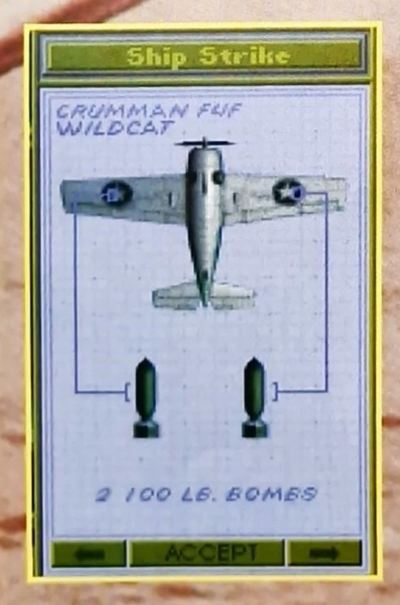




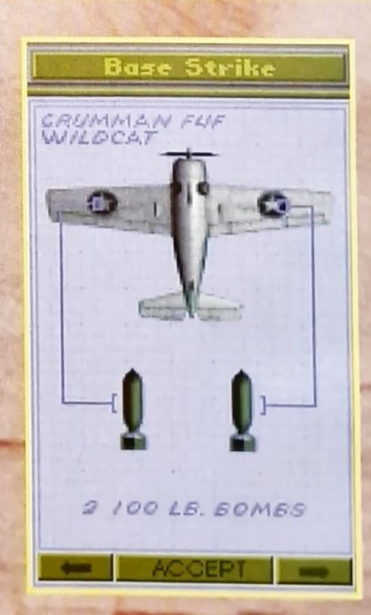








LA SELEECCION DEL ARMAMENTO SERA DE VITAL IMPORTANCIA





Si os decidís a usar el teclado, para el manejo podréis comprobar que volar tendrá alguna dificultad, pero pretender mantener una persecución será aún peor, así que si no os queda más remedio, no lo



hagáis desde la cabina, es preferible perder un poco el control de vuelo y usar la vista general, veréis como el rendimiento aumenta y el control es muchísimo más efectivo.

Si estáis entre el grupo de los que poseen un joystick, felicidades, el control del aparato es vuestro, realismo y fidelidad están garantizados, el juego alcanzará todos los objetivos que se propone, y entonces podréis comprender y sentir como los pilotos de combate. Así que si aún no te-



néis un joystick y habéis sacado buenas notas, es el momento de darle la lata a los papas y pedirles el joystick, y si vuestras notas son excelentes, a por la tarjeta de sonido. Lo siento papas, pero los chavales se lo han merecido.



POSIBILIDADES

Como es natural en juego de estas características, las posibilidades son muchas, esto otorga al juego siempre nuevas características que lograrán no hacerlo nunca aburrido o demasiado fácil.

En lo que se refiere a las misiones podremos jugar en la forma de campaña, mediante esta selección podremos estar presentes en cinco escenarios diferentes, cada uno de ellos con diferentes misiones.

Estos escenarios son, el Mar del Coral, una batalla en la que se prepara la invasión de Port Moresby; la ya famosa batalla de Midway; otro de los escenarios es el de Eastern Solomons, en esta ocasión los japoneses se preparan para lanzar una contraofensiva; Santa Cruz será una batalla decisiva desarrollada en Guadalcanal, los suministros son fundamentales para seguir con la guerra, ¿serás capaz de defenderlos?; Marianas, o los últimos cartuchos japoneses, una situación difícil, los americanos ya casi están encima y pretenden tener el dominio aéreo.

Una de las grandes ventajas de este juego es la posibilidad de manejar los dos bandos, podremos ver la perspectiva de la batalla desde las dos partes, unas veces tendremos que defender y otras que atacar.

No olvidéis una cuestión esencial, si vuestra misión es la de ataque o defensa, pero de tipo aéreo, es absurdo que llevéis armamento pesado, ya que lo único que ocasionará esto es relentizar vuestro vuelo con respecto al resto de los cazas enemigos, en definitiva, seréis una presa demasiado fácil, pudiendo evitarlo.



mos pasar de ser perseguidos a persecutores, también se puede usar el tren de aterrizaje como fórmula de frenado, pero tened mucho cuidado en el equilibrio del avión, ya que esto puede dificultar el vuelo.

Tampoco olvidéis

UNA VEZ MAS LOS VIEJOS TRUCOS DE VUELO SON ESENCIALES

OPCIONES DE VUELO

Por supuesto que hay muchas opciones variables según vayamos avanzando en el dominio del vuelo, podremos elegir si los barcos bombardeados pueden esquivar los torpedos o no, el nivel de los pilotos enemigos, si la munición es infinita o si se gastará, etc.

Una vez más, los viejos trucos de vuelo son totalmente esenciales, en las persecuciones aéreas es fundamental no olvidar el uso de los frenos y flaps, de esta forma podre- que los aviones en los que vais a volar son cazas, que las pistas de aterrizaje muchas veces son portaaviones y que los trompazos pueden ser de lo más duro, de echo, muchas pérdidas de aviones durante la Segunda Guerra Mundial se debieron a malos aterrizajes.

Una vez en vuelo no estaréis solos, podréis consultar un mapa en el cual dispondréis de una información a vuestra posición, de los puntos de encuentro, de vuestros objetivos, tanto a defender como a atacar, y también una información detallada de las formaciones enemigas, incluyendo cantidad y tipos de aviones.

ANTONIO GOMEZ

OK 87%

Dificultad:	90
Gráficos:	85
Sonido:	85
Originalidad:	85
Diversión:	90

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: HELL CAB
- Tipo: AVENTRURAS
- Compañía: TIME WARNER
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- SVGA
- 386/25 Mhz o superior
- 8Mb de RAM
- Disco duro mínimo: 3 Kb
- Ratón, Teclado
- Adlib, Sound Blaster/Pro, Roland
- Windows 3.1 o superior
- CD-ROM (150 Kb/sg o superior)



Otro de los nuevos productos de la ya consagrada ERBE, quizás el concepto de este juego sea muy original, pero pensemos que todo esto ya es posible gracias a las nuevas tecnologías, o tal vez más que nuevas difundidas, espero que sabréis a que nos referimos, es el soporte del CD-ROM.

UN TAXI DEMASIADO S



Seguro que el morbo os está invadiendo, y es que jamás podréis negar que os gusta lo prohibido, pero nunca jamás olvidéis que lo prohibido no es que sea mejor, si no que influye en nosotros de una forma muy especial, pues esto os ocurrirá durante este juego.

Haber, ¿quién no ha querido darse













una vuelta por el pasado?, pero no ya por su propio pasado, si no por el pasado del mundo y comprobar todo aquello que una vez leímos en esos tremendos libros de historia, darnos una vueltecita por la corrupta Roma Imperial, tal vez un poco más de acción durante la Primera Guerra Mundial e inhalar una pequeña dosis de gas mostaza. Si, ya se que ahora mismo estaréis diciendo todos, yo no que va, mentirosillos, seguro que una vez metidos en harina, bien a gusto que estabais, y es que la naturaleza del ser humano es sin duda tremendamente retorcida.

Por eso, hagamos un juego que nos traslade de una era otra, sin que haya ningún tipo de peligro para nuestra integridad física, es la mejor ocasión para comprobar de lo que realmente somos capaces.

¿SU NOMBRE?, SATAN, TAXI DRIVER

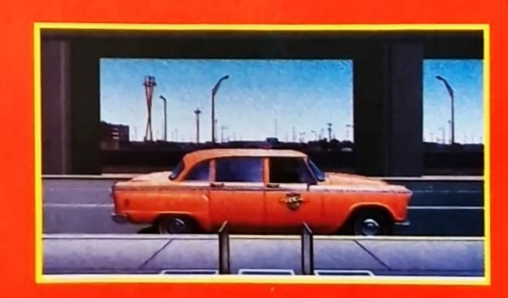
Si señores como lo oyen, en este caso nuestro taxista particular será el mismísimo Satán, pero tranquilos, en su taxi no hará tanto calor como ha hecho estos meses pasados.

¿Qué queréis que os cuente?, todo empezó en el aeropuerto de Nueva York, un taxista muy simpático y con un gran desparpajo, me dijo que estaba a mi servicio para proporcionarme una auténtica visita turística, algo nada despreciable supongo.

Como es natural, las tarjetas de cré-

SATANICO

















dito han desplazado del todo al dinero en metálico, cuando estaba a punto de salir por la puerta para coger el taxi, recordé que tan sólo llevaba mi tarjeta de crédito, me acerqué al cajero y saqué lo máximo que me permitía al día.

Una vez que conseguí un poco de dinero líquido, lo introduje en mi bolsa de viaje, de ahora en adelante todos mis efectos personales, así como todo lo que vaya consiguiendo por el camino lo guardaré en ella.

Salí de la terminal, y allí llegó como un rayo mi amigo el taxista, su cara tenía algo misterioso y que a la vez me ponía el cabello de punta, le dije que prosiguiera su camino, al llegar a mi destino, me dijo que el costo del recorrido era de ciento un dólares, lo cual me pareció una auténtica salvajada.

Por desgracia tan sólo llevaba cien dólares, la idea de no cobrar un dólar no pareció hacerle mucha gracia, pero bueno, tras una pequeña charla con él, me pasó un cuestionario que tenía que rellenar y firmar, no conseguí encontrar demasiado sentido a esta extraña actitud, pero supongo que no me quedaban más narices.

Aquel formulario estaba lleno de preguntas extrañas, parecía más un test de personalidad que un simple formulario, las preguntas se referían a las armas, al sexo y a otras muchas cosas, lo que más me sorprendió de todo aquel asunto es que según iba contestando una musiquilla, iba sonando dentro de mi cabeza.

Una vez que pude bajar de aquel extraño taxi, me di cuenta de que estaba ante el Empire State Building, una situación realmente extraña, pero bueno, entré dentro, unos grandes pasillos recorrieran todo aquel edificio de norte a sur y de este a oeste.

LA HISTORIA EMPIEZA

Saqué dinero del cajero, y recorrí los pasillos, en los laterales, una especie de cortinillas me mostraban el show de un esqueleto, algo auténticamente patético, pero bueno, también había muchos grabados en las paredes, en los laterales de los mismos explicaban el origen de los mismos, todo aquello me daba muy mala espina.

Subí en uno de los ascensores, no me dejaba bajar en ninguna de las plantas, tan solo en el ático, desde allí la vista que se dominaba era una auténtica maravilla, toda la ciudad de Nueva York a nuestros pies.

También había muchos visores, de los de monedas, para poder ver los di-





ferentes aspectos de la ciudad, aquello era increíble incluso, podía cambiar la hora del día consiguiendo así unos efectos y vistas jamás soñados.

Cuando bajé de nuevo a la planta baja, sali del edificio y el taxi me llevó al pasado, a la Roma de los gladiadores, en plena arena. El combate iba a comenzar y yo estaba allí enmedio, sin saber que hacer. Sin duda alguna, aquel parecía ser el principio de mi pesadilla. A partir de ahí los viajes en el tiempo estarán a la orden del día.



LOS REQUERIMIENTOS

Acaso sea un poco duro de llevar y aún más lioso, en la caja del juego se nos



dice que necesitamos un equipo con 8 Mb de memoria, pero luego en los manuales de dentro tan solo se nos dice que tres (totalmente libres más la memoria básica), desde luego a mi forma personal de verlo, me parece una auténtica salvajada.

Por desgracia, seguro que esto supone un límite de ventas para este juego que merece la pena, no solo por el concepto que posee, si no por la forma de llevarlo y desarrollarlo, supongo que ya es hora de os animéis y os montéis un equipo mucho más potente, ahora los precios están muy bajos, y es una buena excusa.

Por supuesto, ni que decir tiene, que con todos los requisitos de Hardware que específica en la caja, el sistema bajo es el que trabaja es nuestro querido, traído y llevado Windows.

No es que quiera criticar al juego, pero pienso que he de exponer mi visión personal para que nadie se lleve a engaños, el juego sinceramente me parece un pelín lento de desarrollo, toda una lástima por que nos puede dar un concepto un poco negativo del juego, cuando realmente el juego posee una calidad extraordinaria.

Tan solo comentaros por último, que podréis gozar de muchas películas, con animación, el video for Windows está causando estragos en todas y cada una de las ramas de la informática y la de los juegos es sin lugar a dudas la más propicia de todas.

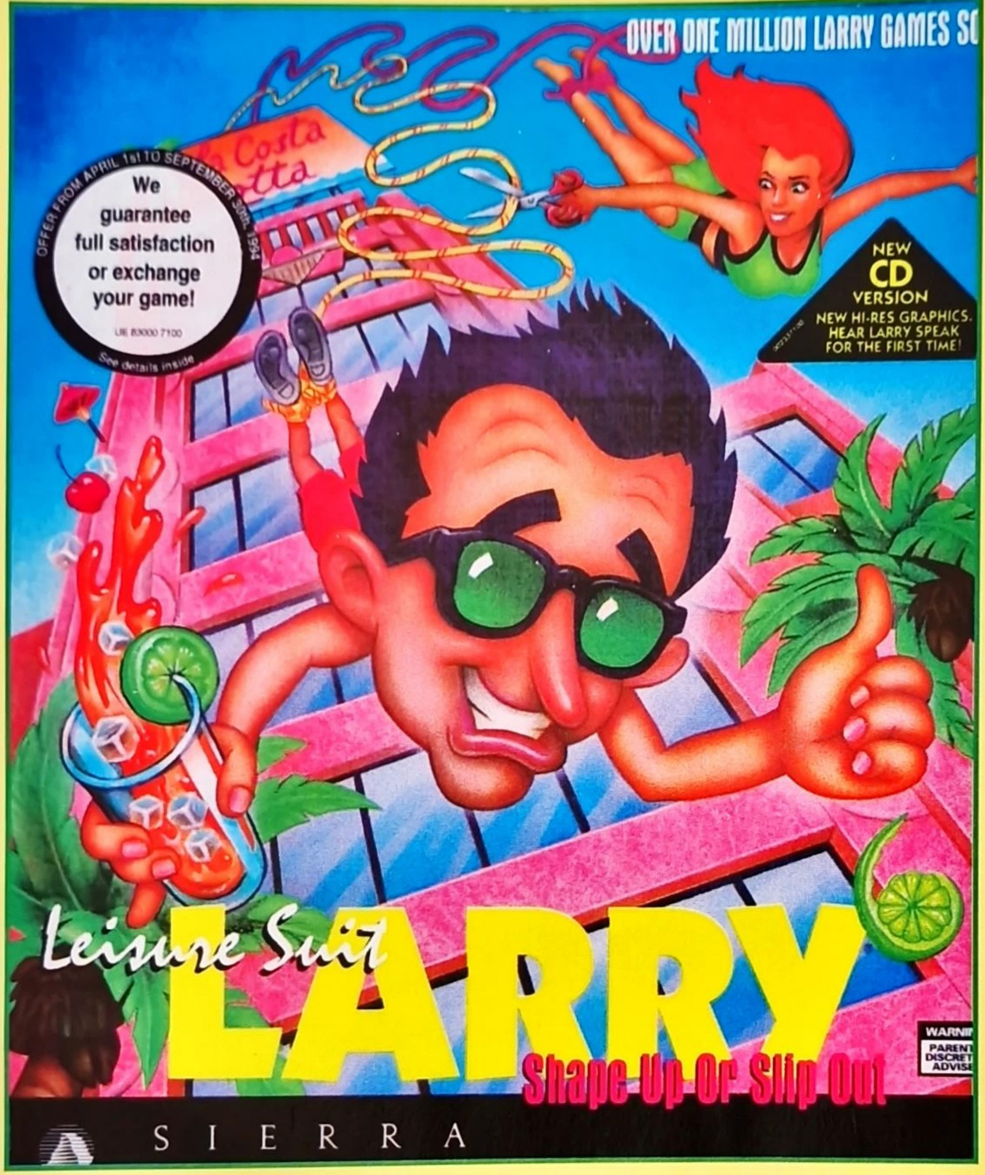
Pero es de suponer en buena lógica que para la creación de un juego como este, se necesitasen demasiados requerimientos por parte del sistema. Como conclusión final, os digo, que todo esto no os eche hacia a tras por que si no os arrepentiréis.

ANTONIO GOMEZ



OK 94%

Dificultad:	94
Gráficos:	95
Sonido:	93
Originalidad:	94
Diversión:	93



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: LEISURE SUIT LARRY 6
- Tipo: AVENTRURA
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- VGA o SVGA
- 386/33 Mhz o superior
- 4Mb de RAM
- Disco duro mínimo: 2 Kb
- Ratón, Teclado y Joystick
- Adlib, Sound Blaster/Pro, Roland
- CD ROM (150 Kb/sec)

Golfo, sinvergüenza, canijo, descarado, y con una cara de latino que tira para atrás, pero al fin y al cabo es él, el auténtico, el genuino, el simpático, es Larry, de nuevo nos ataca y deleita con travesuras y aventuras, pero la verdad es que es difícil criticar a alguien tan simpático como él.

EL GOLFO ENC

Como de costumbre, andaba por la playa en busca de..., me paré durante unos instantes delante de los culturistas, que estaban preparandose a tope, pesas y más pesas, sudor, aceites que enbadurnan sus cuerpos, ¡puag! y yo aquí con mi metro sesenta más feliz que quiero.

De repente, una limousina grandísima apareció ante mis ojos, de ella salió una mujer, necesitaba hombres para un programa de televisión, por supuesto, yo como es natural me presente rápidamente, era mi gran oportunidad de alcanzar el estrellato.

Ya estaba en el escenario del programa, todo parecía estar bajo control, allí salió el presentador con afán de protagonismo, como en todos estos programas, los focos eran agobiantes, y me empecé a sentir bastante incomodo, lo cual provocó que perdiera el concurso, y no me llevara aquel magnífico crucero, pero por lo menos gané un par de

















ANTADOR

semanas pagadas en un hotel de lujo, en una de las costas de moda en estos momentos.

LO MAS GENUINO

¿Que, estáis preparados?, como de costumbre las nuevas aventuras de Larry, están dispuestas a darnos cien divertidos momentos, situaciones de lo más insólitas, apuros a "punta pala" y mucha, mucha cara.

Esta ya es la sexta entrega aunque alguna desapareció en el anterior Larry, si aún os acordáis, lo único que queda intacto de aquellas primeras versiones, con respecto a esta última es la filosofía pura del juego, las cosas más raras e insólitas de este mundo, están autorizadas desde estos momentos.

Estupendas mujeres, que ligar para de esta forma demostrar que aún eres el mejor, unos gráficos que no tienen nada que envidiar a las mejores fotos digitalizadas, y de vez en cuando un buen tirón de brageta.

POR LOS CORREDORES

Lo primero de todo, será ir a visitar a nuestra querida recepcionista del hotel, entablaremos con ella una divertida charla, no olvidéis que todas las mujeres que encontremos durante el juego serán ligues potenciales, todo depende de vuestra insistencia y de vuestra actuación durante el juego, cosa nada sencilla.

Por todos los diablos, el agua de la cañería del baño sale de un color "chocolatoso" de mucho cuidado, pienso que lo mejor sería que llamáramos al fontanero, también debería llamar al servicio de comida del hotel, y encargar un jugoso desayuno, es hora de reponer fuerzas.

¡Hum!, ¿veamos que hay en la mesa de nuestra habitación?, puede que tal vez nos interese el gimnasio o alguna de sus ofertas, o quizás deba emprender algún tipo de excursión, pero por supuesto voy a ver que tal esta la chica de recepción, estoy seguro que no se me escapa.

Demos un pequeño paseo por todo el hotel, ¡caramba! la máquina de la Coca-Cola esta estropeada, y hace un ruido de lo más "chungo", tendré que comentárselo a la recepcionista, parece que la máquina posee vida propia.

Andando por el pasillo, encontré que muchos eran los lugares que tenía este super hotel, salones de belleza, un gimnasio, una piscina particular, por supuesto la cocina era un requisito indispensable, unos hermosísimos jardines y



una playa privada, la verdad es que lo del concurso no estuvo nada, pero que nada mal.

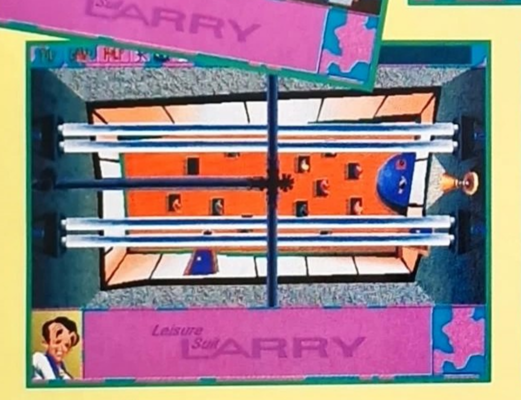
Dando una vuelta por el gimnasio, pude encontrar toda una variopinta fauna femenina, desde la recepcionista, una señorita borde y aséptica, pasando por la sala de baños de lodo, en la cual encontré a toda una "piva", como la copa de un pino, y claro no pudo sobrevivir a los conocidos internacionalmente encantos de Larry, en la sala de pesas también encontré a una "tigresa" de lo más..., pero esta última no pareció pasar por el aro, seguro que estará más dispuesta en otro momento.

Je, Je, soy el vivo retrato del Don Juan moderno, siguiendo con mi inspección del hotel, entré en el salón de belleza, varias señoritas estaban acicalando sus rostros, para más tarde deleitarnos con sus encantos, y como de costumbre no se pudieron resistir a mis grandes dotes verbales, y es que, Larry solo hay uno, allí todo sea dicho también encontré un artilugio que más tarde me serviría.

Cansado de tanto patear por el hotel, volví a mi cuarto, encontrando allí al fontanero del hotel un hombre muy locuaz y simpático que consiguió arreglar mi cañería en un "pis pas", una vez que se fue, sobre el almohadón de mi cama encontré un elemento indispensable, hay que hacer todas las cosas con seguridad, y si no pensad, que sería de un albañil sin su casco, pues yo Larry, tampoco puedo ir sin mi "chubasqueiro do pito".

Pues nada aprendices de Larry, ya creo





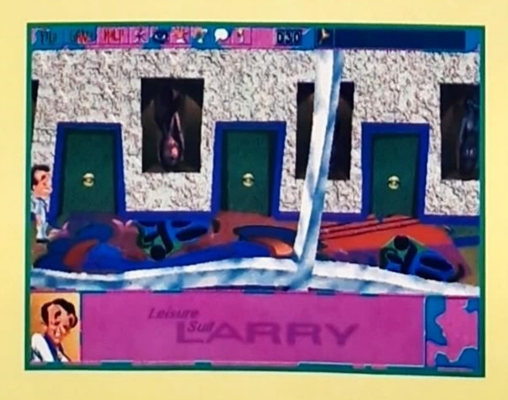
















que os he dado bastantes pistas por ahora, empezad a mover vuestras aturdidas mentes y ya sabéis, mucho morro y al toro, y si no pensad en como intentan ligar los italianos.

LAS CONFIGURACIONES

Como ya podéis pensar, este artículo está dedicado a la versión en CD-ROM, esta versión lleva tres instalaciones muy diferentes entre sí. La primera de todas es para el sistema MS-DOS, y para todos aquellos que por desgracia aún no tengan una buena tarjeta de gráficos en SVGA.

La segunda opción es igual que la anterior, pero variará en que ahora si que podremos poner el turbo a nuestra maravillosa tarjeta de SVGA, gráficos a 640 por 480 y nuestros flamantes 256 colores.

La tercera, más de uno de ya sabrá de que va, si señores es la que está preparada para Windows, creándonos un grupo de programa propio con sus correspondientes iconos y prestaciones típicas en todo lo que se refiere a la pantalla, la verdad es que de esta, los señores de Sierra se han salido y con mucho.

Pero no penséis que aquí acaban todas las sorpresas que Sierra os ha preparado, si por primera vez en la historia de Larry conoceremos a parte de sus dotes de ligón y de su atrevido encanto, "su voz", señores por primera vez Larry habla, todo un lujo que hará muchisimo más divertido todo lo que suceda, por desgracia todos aquellos que no dispongan de CD y tengan que comprar la versión en disquetes no podrán disfrutar de ello.

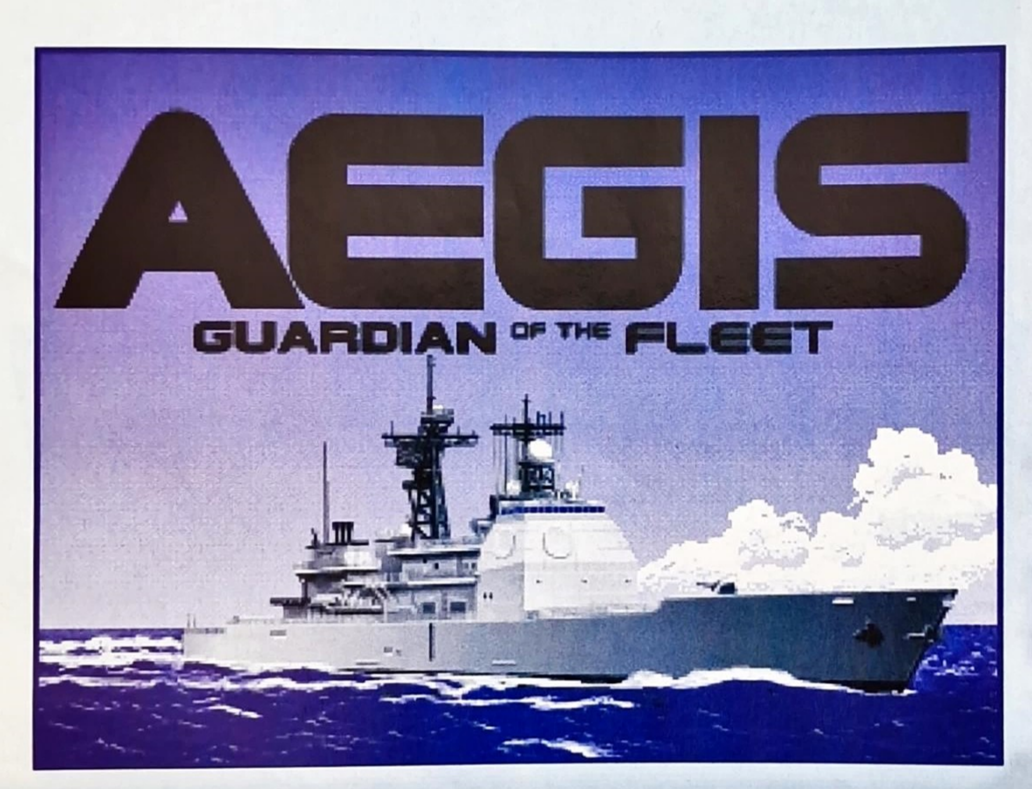
ANTONIO GOMEZ

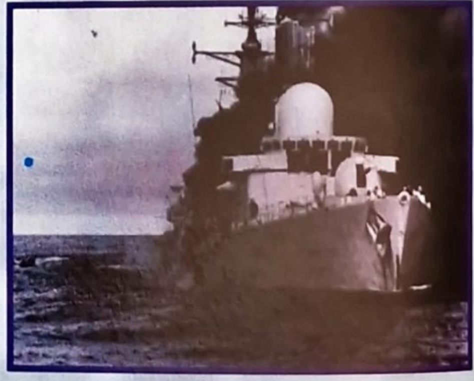


Un nuevo simulador de combate naval acaba de ver la luz. No dudamos que causará impacto, y no precisamente por que te vayan a hundir a la primera, sino por la calidad y detalles cuidados que posee. ERBE de nuevo da en el blanco lanzando sus misiles.

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: AEGIS
- Tipo: SIMULADOR DE COMBATE
- Compañía: TIME WARNER INTERACTIVE
- Distribuidor: ERBE

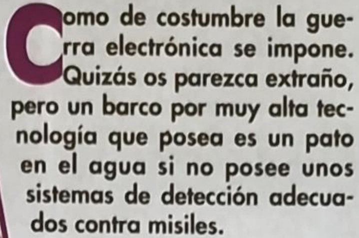
REQUERIMIENTOS:
- VGA o SVGA
- 386 DX/25 MHz
- 4 Mb de RAM
- Disco duro mínimo: 3 Mb
- Ratón, Teclado
- Sound Blaster/Pro
- CD-ROM (150 Kb/Sg)





LA MUERTE ELECTRONICA





Como de costumbre la guerra electrónica se impone. Quizás os parezca extraño, pero un barco por muy alta tecnología que posea es un pato en el agua si no posee unos sistemas de detección adecuados contra misiles.

Esta tecnología se basa en descifrar todos los códigos de búsqueda de los misiles contra barco, para poder crear sistemas anti-misiles, los cuales son disparados automáticamente cuando los misiles alcanzan el radio de acción de un kilómetro sobre el barco.

Os preguntaréis por qué se disparan a esta distancia y no a más o menos, se supone que calculando las trayectorias, a esa distancia el misil ya no sufrirá variaciones en su rumbo, también el índice de acierto es mucho mayor, y a parte de todo esto, es una distancia de seguridad establecida para evitar daños físicos a las dotaciones y materiales a las embarcaciones.

PLAY AGAIN

Tenemos delante a un señor juego, miles, y digo miles con razón de horas delante del ordenador, un disfrute total y una "grandísima" variedad de opciones, seguro que nadie podrá tener queja alguna de este simulador.

Tendremos 18 misiones de entrenamiento, siempre cuesta un poco hacernos con los mandos de una nave tan sofisticada, con las últimas tecnologías en armamento, comunicaciones, y navegación, bienvenidos al mundo de la alta tecnología, puede que no nos equivoquemos si decimos que es lo último y lo mejor en combate naval de superficie.

También tendremos la posibilidad de elegir entre 7 enfrentamientos ocurridos en la realidad, todos ellos basados fielmente en las armas usadas y condiciones de todo tipo, en sus diferentes opciones de campaña, donde podremos sufrir día a día o en diferentes misiones sueltas que son las que componen la campaña conjunta.

La famosa Guerra de las Malvinas será una de ellas, aquella extraña, caótica y risueña guerra en la que no vencieron las armas, sino los intereses ocultos de ambos países, algo totalmente nefasto.

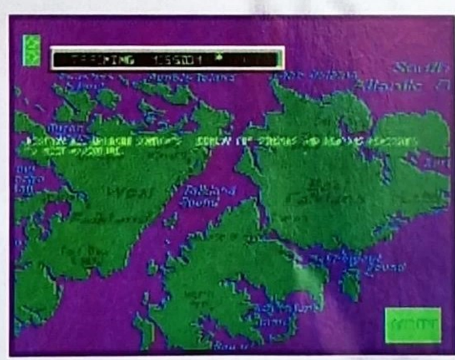
Los demás escenarios serán el del ataque a





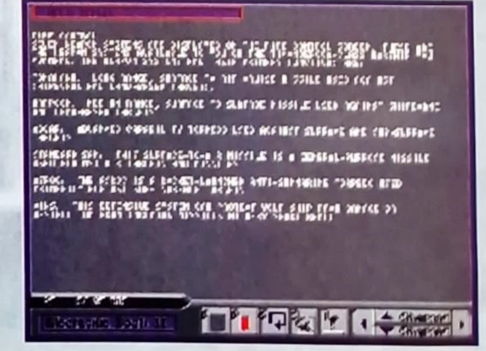




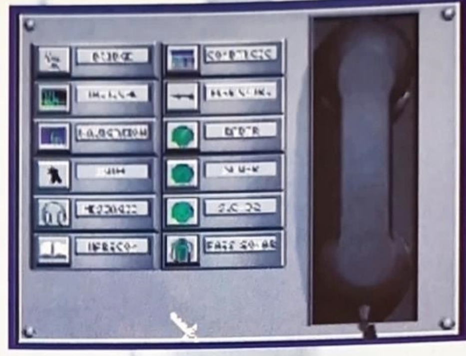




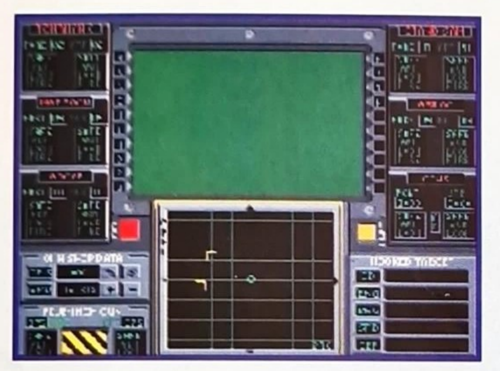






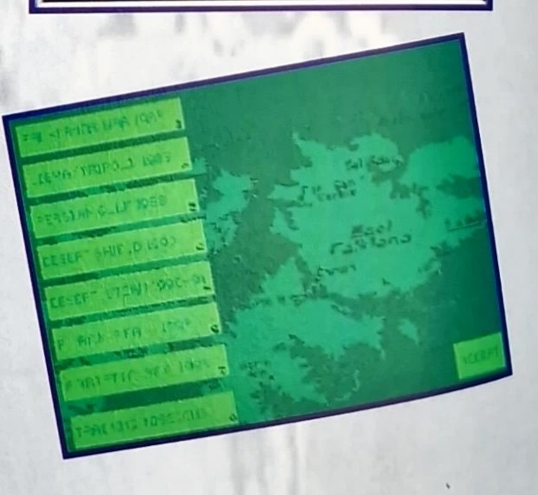












Trípoli, es decir Libia, el ya consabido y necesario en todos los simuladores de combate del Golfo Pérsico, el escenario de Desert Shield, la consagrada Tormenta del Desierto, Mar Negro y por último Mar Adriático.

Pues estimados señores, tan sólo nos queda comentaros, que si no disfrutáis con este juego, podemos deciros que no os gustan los simuladores de combate para nada, pero estamos seguros que os encantará.

LA INSTALACION

Ultimamente hay que comentar muy a fondo todos los temas de instalación, ya que estas nuevas sagas de juegos en CD nos ofrecen múltiples instalaciones, dependiendo de nuestros equipos, por todo ello hemos de darles las gracias.

El juego que ahora tratamos nos da una amplia gama de posibilidades, en concreto cuatro, dos para ordenadores que tan solo dispongan de tarjetas de VGA y otras dos para ordenadores que posean tarjetas de SVGA compatibles con los drivers VESA.

Dentro de cada una de ellas, podremos elegir si la instalación la vamos a hacer con sonido o sin sonido, sinceramente no se que estáis esperando para compraros ya esa tarjeta de sonido que tanto deseáis.

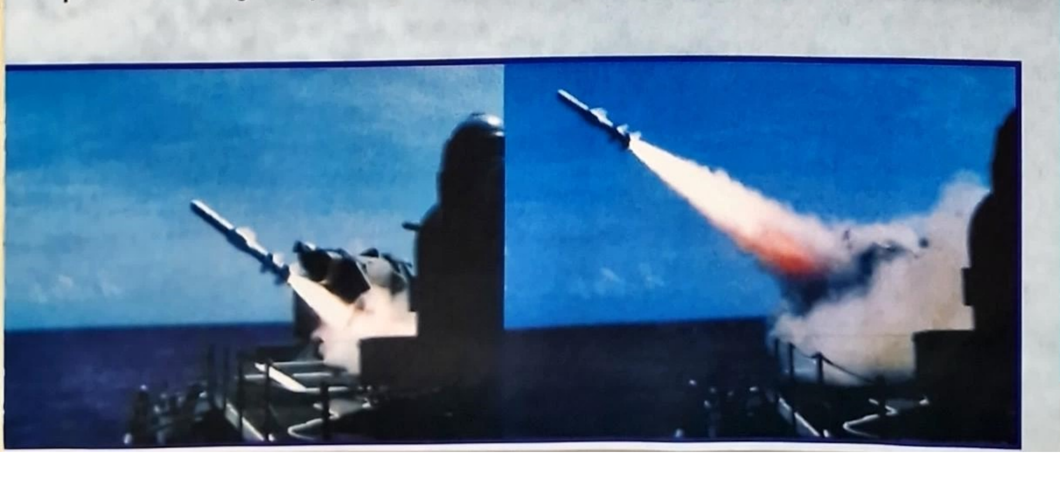
Todas las voces que oiremos durante el transcurso del juego, son voces digitalizadas, muchas de las informaciones más importantes se nos comunicarán de palabra, por lo cual jugar sin sonido será una labor demasiado ardua y complicada.

Los efectos sonoros también serán de mucha importancia y están hechos con una gran fidelidad, al igual que toda la banda sonora incluida, con la cual podremos deleitar nuestros pabellones auditivos.

ANTONIO GOMEZ

OK 89%

Dificultad:	80
Gráficos:	96
Sonido:	96
Originalidad:	90
Diversión:	85



Nos vemos en INFORMAT
Stand nº 150. Barcelona, 12-16 de Septiembre

Más que juegos...



ZOOL 2

Impresionante arcade que convierte en arte un juego de plataformas. Acción desarrollada por 2 personajes principales: ZOOL, la superestrella de la pantalla y ZOOZ, su "colega". Corren, saltan, dan patadas y puñetazos, conducen, escalan, patinan... y todo ello en 6 fabulosos y variados niveles.

RETRIBUTION

Una misión basada en estrategia y acción a gran escala donde se han utilizado las técnicas de generación de terreno más avanzadas.
Pilota vehículos de combate futuristas contra fuerzas alienígenas en ataques aire-aire y aire-tierra.



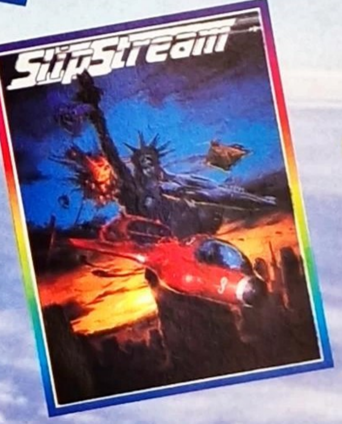
JUNGLE STRIKE

Siguiendo los pasos del fabuloso Desert Strike, ahora llega con más misiones, más armamento y mucha más acción.

DESERT STRIKE

El emplazamiento es el Oriente Medio, lugar donde se mezclan religiones, razas y argumentos conflictivos.
Un fanático, el General Kilbaba, ha aparecido sin previo aviso. Su ejército ha arrasado un pequeño emirato vecino y mantiene ahora a todo el país secuestrado. Un arsenal de armas letales convencionales, químicas e incluso nucleares están a su diposición.

El presidente te ha elegido para que pilotes un Apache y realices una serie de peligrosas misiones de ataque donde deberás localizar y destruir el núcleo de este nocivo imperio.



SLIPSTREAM

Rápida y dramática experiencia visual que utiliza avanzadísimas técnicas de programación tridimensional que dan como resultado un juego de carreras futuristas.

Otros títulos disponibles:



ERBE / MCM SOFTWARE, S.A.
Méndez Alvaro, 57
28045 MADRID
Tel: 539 98 72
Fax: 528 83 63





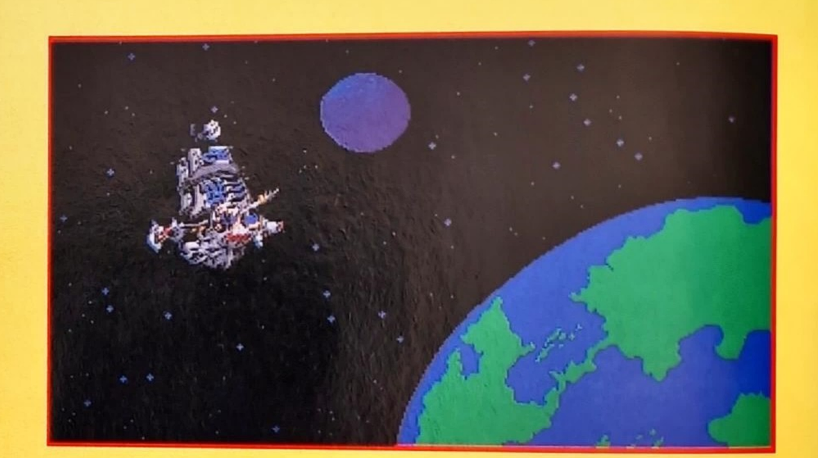
CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: SOCCER KID
- Tipo: PLATAFORMAS
- Compañía: KRISALIS
- Distribuidor: PROEIN S.A.

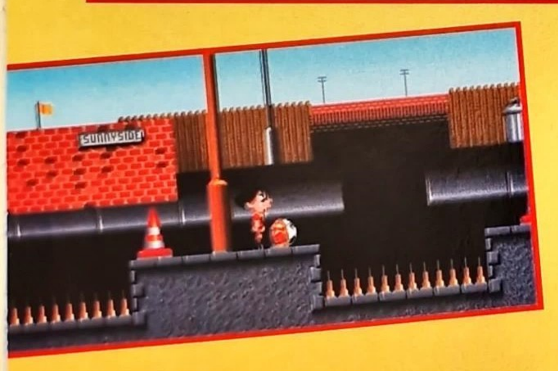
REQUERIMIENTOS:
- 386 o superior
- VGA
- 4 Mb RAM
- Joystick, teclado
- Sound Blaster
- Disco duro mínimo: 14 Mb

SOCCER KID™

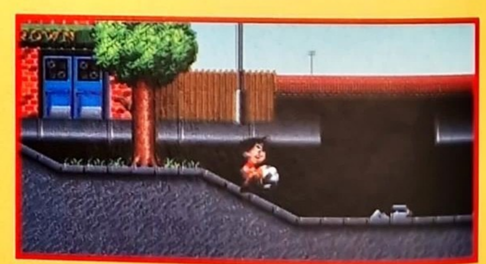
KRISALIS SOFTWARE LTD

¿Cuándo se ha visto que un futbolista se enfrente a un extraterrestre ladrón? Tras el tiempo de los Mundiales, se puede ver de todo, y el personaje más adecuado para divertirnos es: SOCCER KID.













Hemos comentado multitud de programas basados en el fútbol. Constituyen sin duda el principal simulador deportivo de nuestro PC, pero lo que nos ofrece Soccer Kid es algo muy original. Nada más ni nada menos que un juego de plataformas basado en el fútbol.

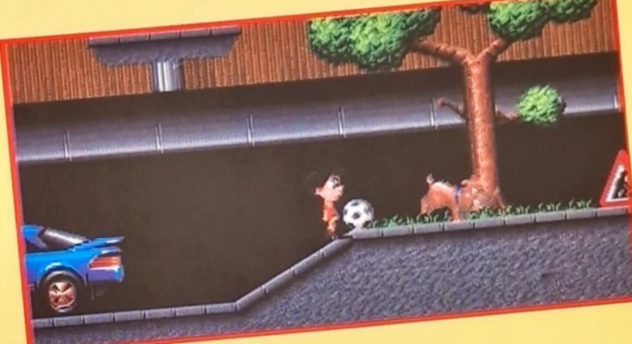
No es que los escenarios sean los propios campos de fútbol, ni siquiera se pueden encontrar gimnasios u otras instalaciones deportivas, simplemente distintos países del mundo, aunque empezamos en el lugar de origen del fútbol: Inglaterra.

A PELOTAZOS

Manejamos a un simpático chaval con una habilidad extraordinaria con el balón, ya que es capaz de realizar las más prodigiosas jugadas con un "solo botón de joystick". Debo destacar este aspecto, jugar con el teclado es bastante difícil, pero con un buen joystick es posible realizar diabluras con el balón como cualquier buen jugador de la Liga Profesional, que también los hay malos, pero esto ya es otro tema.

DELANTERO PRODIGIOSO







Y como en los demás juegos de plataformas, podemos recoger comida, bonus y sobre todo eliminar enemigos con nuestro balón, o subirnos encima de él, botar y llegar a sitios inaccesibles de otro modo.



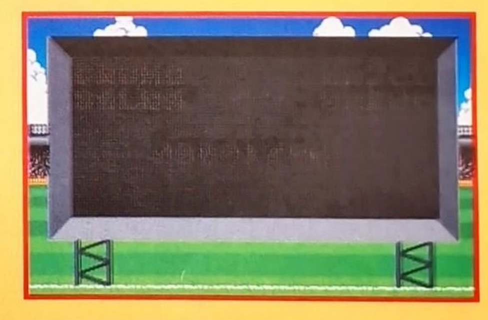




Tal vez, sea la mayor nota de originalidad de Soccer Kid, el dominio del balón, porque por lo demás es muy parecido a otros juegos: muchas fases que recorrer, enemigos que matar y un objetivo final, que en este caso, lo constituyen las 6 partes de la Copa del Mundo.







Técnicamente el juego es impecable, pues tanto fondos como gráficos son muy buenos y el movimiento es agradable y suave, aunque al principio resulte difícil controlar a Soccer Kid, pero claro, ahí reside la gracia del programa de Krisalis.

Originalidad y sonido son los puntos más flojos, pero gráficos y adicción inclinan la balanza a un lado más favorable. En definitiva, Soccer Kid es un programa que aprovecha los tiempos que vive y constituye una sorpresa en estos tiempos de tanta y tanta simulación.

ANGEL FCO JIMENEZ





CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: THE COMPLETE CHESS SYSTEM
- Tipo: AJEDREZ
- Compañía: OXFORD SOFTWORKS
- Distribuidor: SYSTEM 4

REQUERIMIENTOS:
- 386 ó superior.
- Hércules, CGA, EGA, VGA
- 1 Mb RAM
- Ratón, teclado
- Disco duro mínimo: 6 Mb

THE COMPLETE CHESS SYSTEM

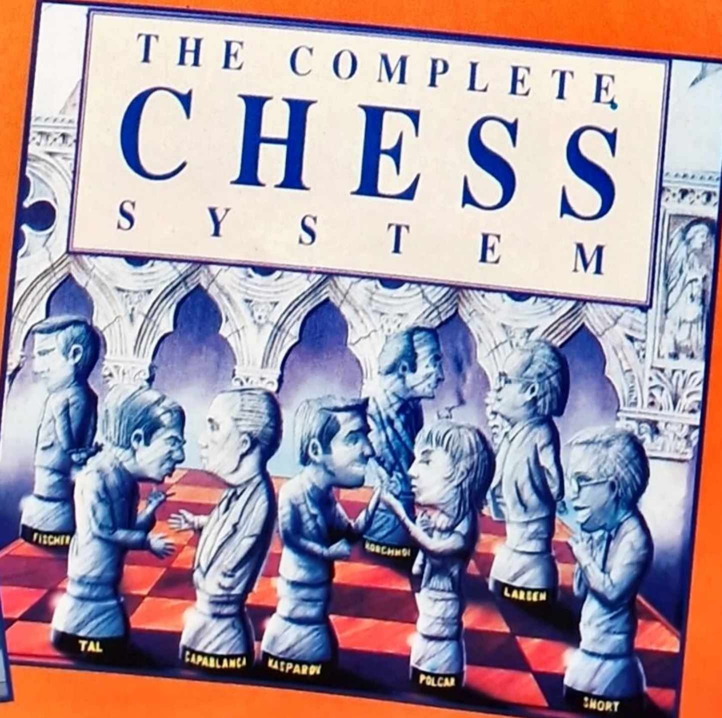
DUELO MEN

El ajedrez constituye uno de los mayores desafios "cerebrales" a los que puede enfrentarse un ser humano. Durante siglos, y ante un simple tablero, mucha gente ha probado sus habilidades estratégicas entre sí. Con la aparición de los ordenadores, se desarrollaron muchos programas de ajedrez, que no obstante fueron vencidos facilmente por jugadores de nivelmedio. El auténtico duelo viene ahora con programas como el que hoy comentamos.









Efectivamente, con el tiempo, los programas de ajedrez han subido su nivel de manera vertiginosa. Recientemente se ha desarrollado una aplicación de ajedrez capaz de derrotar a muchos campeones europeos, pero los Grandes Maestros todavía no han sido vencidos, aunque seguro que algun día caerán bajo el dominio de la máquina. Todo depende de la paciencia de los programadores y los avances en Inteligencia Artificial.

De todas estas experiencias se ha desarrollado "The Complete Chess System", un título muy largo





ITAL









para un programa de ajedrez muy completo, y con muchas opciones.

MANEJO SENCILLO

El interface del juego es muy cómodo a base de menús, así como el propio movimiento de las piezas. Todo es cuestión de elegir pieza y moverla a la casilla deseada, con tan sólo dos "clicks" de ratón. E incluso, contamos con un "sistema intuitivo" que casi moverá la pieza por nosotros.

En cuanto a los gráficos decir que son normales. No disponemos de animaciones, aunque realmente tampoco hacen falta, pues estamos ante un juego de ajedrez "serio". De todas formas, contamos con un editor de piezas, que nos permite crear a nuestro gusto el diseño del ajedrez. Como ejemplo, contamos con unas piezas denominadas "Toy" que cambian las tradicionales por una serie de juguetes. La verdad es que no convencen demasiado.

Lo que si está bien conseguido es la perspectiva tridimensional, aunque a veces sea confuso mover las piezas del fondo, pero todo es cuestión de gustos. Yo prefiero la tradicional, simplemente por comodidad.

NIVEL DE JUEGO

Pero todo lo anterior son adornos para un juego de ajedrez. La pregunta a hacerse es ¿Y como juega? Pues si hay que ser sinceros, "The Complete Chess System" juega con un nivel muy alto. Eso no significa que tengamos opciones para aprender con el programa, destacando por eso sobre otros títulos, pero cuando nos ponemos a jugar en una partida de campeones, literalmente nos arrasa. Además disponemos de una inmensa base de datos, donde se guardan las más importantes partidas de los genios del ajedrez, e incluso también podemos salvar las nuestras propias.

Todos contamos con el típico amigo que es un hacha en el ajedrez. El jugó conmigo toda una tarde, y se las vió muy apuradas para ganar al ordenador sólo una vez. Necesitó cerca de una hora para derrotarle. En comparación a mi me venció en partidas de cinco minutos, por lo que he decidido que el ajedrez no es lo mío.

Para finalizar. El juego es muy recomendable, especialmente para los jugadores con mucho nivel, e incluso para los novatos, pues podemos ir aprendiendo nuevas jugadas, o el programa nos asesorará sobre las mejores opciones para ganar la partida. No esperemos ni gráficos asombrosos o melodías impactantes porque no existen, simplemente es un alucinante programa de ajedrez.

ANGEL FCO JIMENEZ







Los hermanos pequeños del mundo del software son los programas educativos. Jamás han tenido una oportunidad seria de adentrarse en el mercado español, a excepción de algunos intentos. Arcadia decide poner su granito de arena en el asunto, y nos presenta la serie OPTIMUM.



OPTIMUM: IN
Y EDUCACIÓ







Ante todo es necesario "meter" a los críos la información por los ojos, y también por los oídos, pues hay que aprovechar la revolución multimedia que estamos viviendo y todas las posibilidades que nos ofrecen los equipos de ahora.

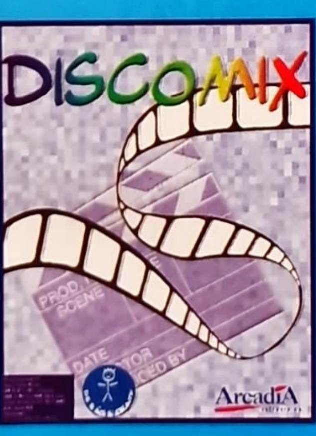
Los juegos "tienen la culpa" de que en España el parque medio de ordenadores para usos lúdicos sea un 486 con SVGA y tarjeta de sonido. Si pensamos en esto veremos que tenemos el campo abonado para la nueva generación de programas educativos.

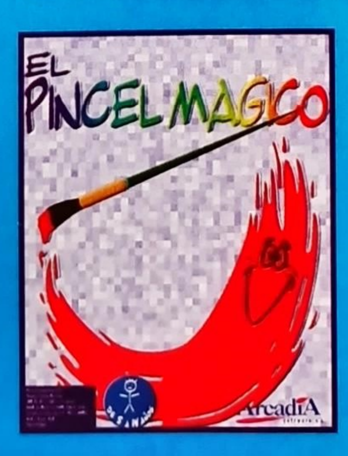
APRENDER A JUGAR

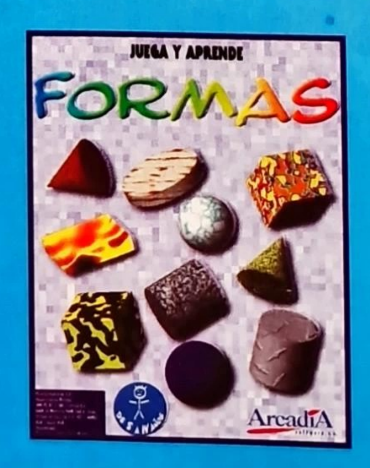
Optimum es el nombre de una serie de programas, dirigido especialmente para los muy pequeños, y cuya misión principal consiste en dar a conocer los elementos principales del mundo donde vivimos, y que son las formas y los colores.

Estas nociones tan comunes para nosotros y que ya han pasado al "olvido" son de vital importancia para los niños. Todos sabemos las tareas que les mandan en los ciclos iniciales de educación. Nada de memorizar o escribir: Dibujar, pintar, y dibujar y pintar de nuevo. Simplemente es la mejor forma.

Los títulos iniciales de Optimum van por este camino, y a de0cir verdad, técnicamente son muy











Escribir
Pie de foto

buenos. Sus gráficos son muy simples, para atraer más la atención al igual que su enorme colorido. Prácticamente son idénticos a los libros de juegos de los chavales,

NFORMATICA
N

sólo faltaba en éstos últimos el sonido.

Es necesaria una tarjeta Sound Blaster, para aprovechar el driver de música FM que la acompaña, y disfrutar de una calidad musical excelente con temas muy conocidos por todos de melodías clásicas, música actual o de series de televisión. Un notable en el apartado.

FORMA EN COLOR

Como he dicho antes, los primeros programas de Optimum se basan en los dibujos y el color, ya que son los elementos más atractivos, además de la música que suena constantemente, y como muestra:

❑ EL PINCEL MAGICO: Sin duda es la estrella de la serie. Es un programa para dibujar o colorear dibujos ya hechos, y lo más curioso de todo es que se parece a sus hermanos mayores en muchas de sus opciones, pero claro, adaptados para los niños. Por ejemplo, los efectos especiales de los programas de diseño profesional se sustituyen por estrellas, circulos y un montón de objetos más llenos de color y que aparecen en pantalla con tan sólo pulsar un botón del ratón. Ni que decir tiene que este dispositivo es vital para el uso de los juegos de OPTIMUM, pues si es sencillo para nosotros, para ellos les será mucho más fácil adentrarse en el mundo de la informática.

❑ JUEGOS GEOMETRICOS Y COLORES: Aunque tratan conceptos distintos, y son distintos programas, los juegos que hay en ellos son muy parecidos, y a través de un











El Pincel Mágigo es un programa que ofrece grandes posibilidades







Escribir Pie de foto

simpático personaje que nos guiará a través de ellos, se pretende sobre todo aumentar la capacidad de reconocimiento y de memorizar colores y de los objetos geométricos más importantes: circulos, cuadrados, etc.

❑ En su favor hay que decir, que aunque sea muy simple en concepción, los juegos que contiene son muy entretenidos y utilizan las últimas técnicas de aprendizaje desarrolladas para los niños. También es de destacar la presencia de voces digitalizadas "en castellano" que repiten los textos de la pantalla o animan al crio cuando tiene éxito o le incitan a intentarlo de nuevo ante los inevitables fallos.

❑ DISCOMIX: Otra originalidad de la serie. Gracias a él podemos crear un auténtico cómic, está dirigido para niños más mayores y constituye una auténtica gozada verlo en marcha. Gráficos muy atractivos y la puesta en escena constituyen sus mejores bazas.

❑ PUZZLES: Los cuentos clásicos constituyen los fondos de estos puzzles. Cada programa es un cuento como Caperucita Roja que a lo largo de una serie de puzzles nos mostrará la historia completa.

Y por último destacar una especie de "aventura gráfica" denominada "Aventuras en el País Encantado" cuya misión es derrotar a una malvada bruja.

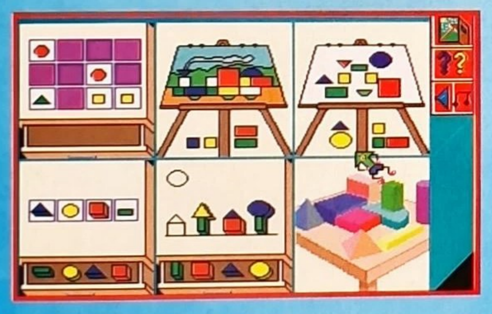
Para conseguirlo, disponemos de la ayuda de muchos personajes que a través de una serie de preguntas, y aquí entra el tema educativo, podemos conseguir puntuar en todas las pantallas hasta el final.

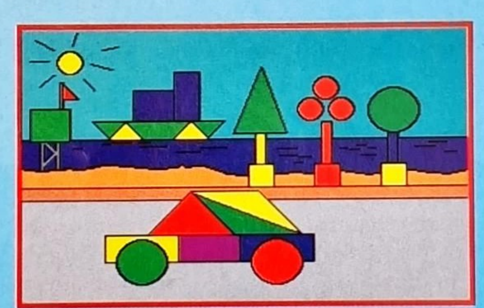
REFLEXION FINAL

El ordenador, en la actualidad, no puede sustituir ni a los padres ni a los profesores, así como las experiencias en el colegio, pero es un perfecto aliado para el aprendizaje de los niños.

Ahora con los medios que afortunadamente disponemos, sólo faltaba una oportunidad como la que nos ofrece la línea Optimum, para dar a conocer a los más pequeños un mundo que les apasionará. De nosotros depende, porque el futuro siempre es de ellos.

ANGEL FCO JIMENEZ

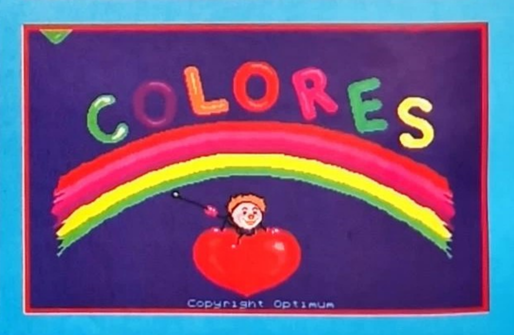


















Cuentos, puzles, adivinanzas... todo es poco para esta serie de productos de Optimum

- OK Tricks & Tracks: AL-QADIM
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: SSI
- Distribuidor: DRO SOFT

GENIOS Y CIMITARRAS



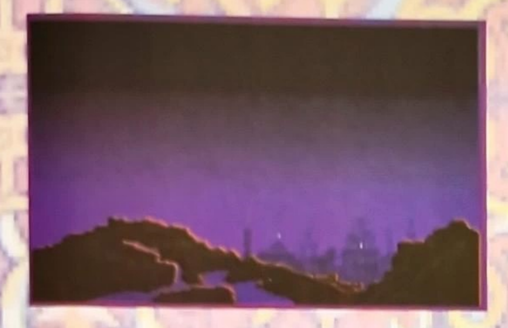
SSI rememora con este gran Al-Qadim, las leyendas árabes de genios, princesas encerradas y héroes dispuestos a todo en nombre del bien. Este es el escenario ideal para un juego literalmente soberbio.

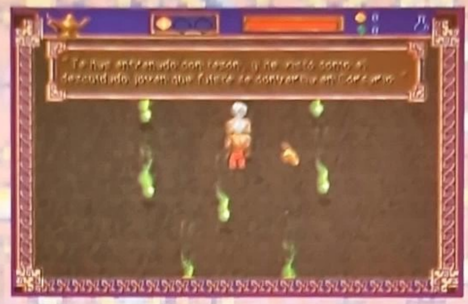
Al-Qadim supone una de los juegos más radicales de SSI. Me explico. Por una vez, tendremos que ser tan ágiles con el ratón como con la cabeza, pues una de las mayores dificultades que nos vamos a encontrar es ser ágiles con el ratón.

La habilidad y nuestra experiencia con juegos de arcade o consolas nos ayudarán para acabar este maravilloso programa.

Si lo tuyo no es disparar a diestro y siniestro, te recomiendo que escojas el modo de dificultad más fácil para la lucha contra los enemigos. De todas formas, Al-Qadim conserva muchos elementos de aventura que es en los que intentamos ayudarte ahora, porque te espera una larga travesía.

Empiezas en un laberinto con una sola salida. Allí puedes entrenarte con los di-















versos tipos de trampas que existen en el juego. Pero debes darte prisa, ya que tienes un tiempo límite para hacerlo.

Una vez terminado puedes teletransportarte a tu ciudad natal.



ZARATAN

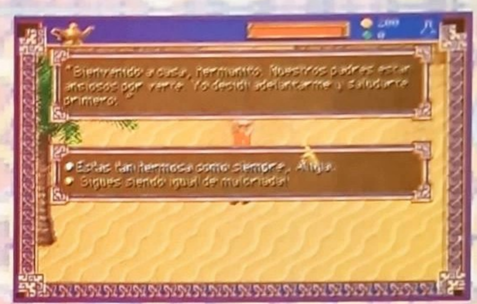
Una vez allí, primero visita a toda tu familia: padres y hermana. Recorre toda la ciudad para saludar a tus amigas, dar un donativo al Templo y descubrirás tu enemistad con la famillia Wassab. Habla con Babazar. El te pedirá que localices unas hierbas especiales en el Desierto del Este para su hija que está gravemente enferma.

Debes hablar con el Quadi de la ciudad para conseguir firmar un tratado de paz entre los Wassab y tu familia. Una vez firmado por ambas partes, entrégaselo al Quadi.

Antes de ir al Desierto, ve a la casa del Maestro Armero para conocer nuevos movimientos con tu espada. (Mantén pulsado el botón izquierdo de tu ratón para ejecutar los nuevos movimientos representados por unas gemas de color azul en la parte superior de la pantalla).

Cuando visitas el Desierto, una terrible tormenta cae en medio del día, dificultándote tu misión. En el Oasis habita una sirena que te ayudará mucho en tu misión a partir de ahora. Habla con ella y te ayudará a localizar las hierbas que buscas. A cambio, no digas a nadie de Zaratan que la has visto.

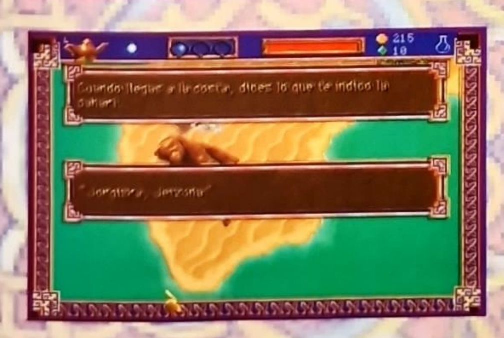
Regresa a la ciudad donde tu madre te dará muy malas noticias, ya que Muliban, el genio de tu familia, ha provocado la tormenta con el único fin de hacer naufragar el barco del Califa. En el barco viajaba tu novia, tu hermano y el propio Califa con su séquito. Ve a casa del Quadi y te















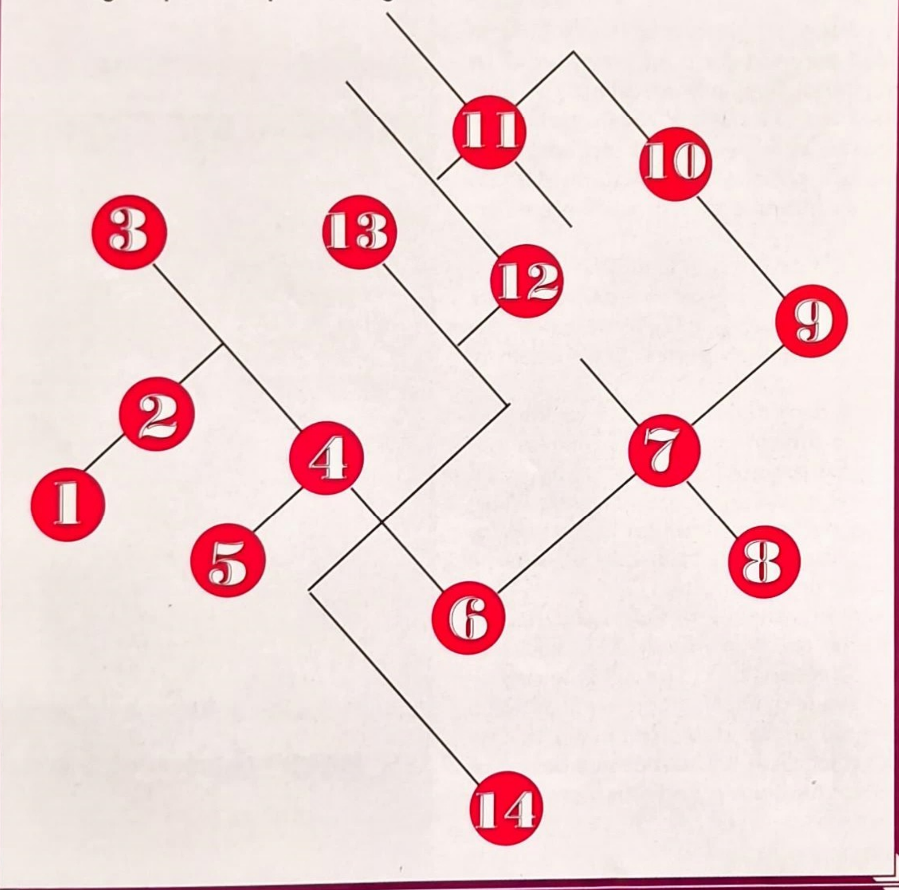
LA OTRA DIMENSION

Sigue el orden de los números para recorrer todas las plataformas que componen este extraño mundo. Recuerda que para construir los caminos entre las plataformas debes andar por el borde de éstas o de los propios caminos. Las más interesantes son estas:

9.- Aquí se encuentra la plataforma de tu barco. Si hablas con el Capitán, averiguarás que ha sido liberado, pero seguirá estando a tu servicio.

12.- La princesa está encerrada en el cuerpo de un monstruo. Al matarlo, la liberarás de su prisión.

14.- El combate final contra Drackan. Es una buena idea utilizar todo los tipos de hechizos a mansalva, al mismo tiempo que recuperas energía con tus pociones. Se puede destrozar al malvado con 5 piedras de fuego y 3 pociones mágicas para recuperar energía.





pedirá que viajes a la costa Oeste del Desierto para localizar náufragos.

Habla de nuevo con la sirena, y te dará un



mensaje para el Quadi. En la costa, podrás ver al propio Califa, el único superviviente, acosado por todo tipo de monstruos. Ayúdale y sé su escolta hasta la Ciudad.

Allí tu familia será condenada injustamente por traición al Califa. Por salvar al Califa, quedas en libertad para devolver el honor a los tuyos. Ahora, realmente empieza tu aventura en este punto, y recuerda siempre que el honor es lo más importante en Al-Qadim.

EL BARCO MAGICO

Habla de nuevo con la sirena y te dará una serie de palabras mágicas, que al ser pronunciadas en el Suroeste del Desierto, provocan que una tortuga gigante aparezca ante tí. Monta en ella y atravesarás el mar hasta una pequeña isla, donde multitud de enemigos te esperan. Debes conseguir dos llaves antes de montar en el barco. Limpia la cubierta de enemigos y adéntrate en la bodega.

Abre las sucesivas puertas hasta dar con Sashana, el primer mago que te va a dar problemas para liquidarle. Una vez lo hayas hecho, atraviesa el portal para adentrarte en una nueva dimensión. Rompe el objeto central y descubrirás un Caldero que cada vez que lo bebes te sube tu barrera de energía al máximo, tal y como lo hacía el Oasis curativo del Desierto. Sube a cubierta y habla con el Capitán, que resulta ser otro genio encerrado en una maldición. A partir de ahora el Capitán pasa a tu servicio, y el barco es tuyo. Viaja de nuevo a las costas de Zaratan, habla con la sirena y te dirá las palabras para entrar en los dominios de Farid Al Mutan, al norte del Desierto.

LA TORRE DEL HECHICERO

El primer nivel de la Torre supondrá un reto constante a tu habilidad, reflejos y buena











memoria, ya que las trampas son bastante diabólicas pero seguras ante los visitantes inesperados como tú mismo. De todas formas, Farid y su esposa, que es la sirena del Oasis, son gente de fiar y te ayudarán enormemente en tu misión. Si quieres subir de nivel, compra un pájaro de oro en Bandar y entrégaselo a la mujer de Farid.

BANDAR AL SA'ADAT

La ciudad más importante del mundo de Al-Qadim, al mismo tiempo es la ciudad que más vas a visitar por muchas razones: aquí vive el Califa, tu familia está encerrada en los calabozos del Palacio y aquí existe todo lo que puede ayudarte en las otras Islas.

Como siempre explora todos los sitios y tiendas que puedas, especialmente la Tienda de Emporios Naturales, donde comprarás el pájaro de oro y la casa de Zubazon, el maestro en armas, para subir de nivel. Ahora visita al Califa.

En el Vestíbulo te espera el Visir y todo su séquito. Solicita una audiencia con el Califa. Tras esperar el gong de confirmación habla con el Califa. De momento, sólo puedes visitar a tu padre, con expresa prohibición de ver a tu madre y hermana. Soborna al soldado que vigila las escaleras que conducen al Calabozo. Habla con tu padre. Te pedirá que visites a tu madre y hermana para saber de ellas. Ten cuidado con los guardias y regresa con tu padre, que te dirá tu nuevo destino: la Isla de Shibaz.

RASHIDIN

En Shibaz explora todas las edificaciones y recoge los pergaminos que te permitirán el paso ante las estatuas. Ante el cofre que no se quiere abrir, convéncele de que sólo quieres ver sus tesoros. Pídele que se abra un poco más, y en un descuido, róbale la piedra lunar. Así tu espada tendrá más poder. Sal afuera y localiza a Rashidin, el loco personaje que cuida la isla. Pídele el nombre de la Isla de los Genios, pero no se acuerda, así que tendrás que bajar con él hasta la biblioteca.

En el Segundo nivel, debes pulsar todas las estrellas iluminadas para tener acceso a la alfombra mágica. Al norte de ella, se encuentra el pasadizo al tercer nivel.

Te encuentras en medio de la mayor biblioteca jamás conocida. Para encontrar el nombre de la Isla de los Genios, toma el pasillo izquierdo. El muro norte es una ilusión, atraviésale, y al final del pasillo, se halla escondido en una jarra el pergamino con el nombre de la Isla de los Genios. Puedes visitar el resto de la biblioteca para tener más experiencia y tesoros.

El nombre es Jaza'ir Jiza.



CONVIVIENDO CON DIOSES

En esta isla habla con los "seres" situados a la derecha e izquierda del Efreet central. Este último te pedirá cuatro objetos. Los tres primeros los puedes hallar muy fácilmente en Bandar, gracias a la ayuda de Qutlum ibn Tasheed, pero el cuarto, la botella del Vacío Eterno, se halla en la Isla de Senat.

Viaja con tu barco allí y consigue la botella. Ten cuidado porque hace una temperatura capaz de fundir el granito.

Utiliza la botella con el Efreet, más bien, dile que abra la botella, para que quede encerrado dentro de él.

Pasarás al Tablero donde tienes cuatro caminos para visitar a los distintos seres elementales. Sigue este camino: Visita a las Djinni; Bubishar es la de color azul y Satarah la de color rojo.

Siempre tendrás que hablar con las dos,

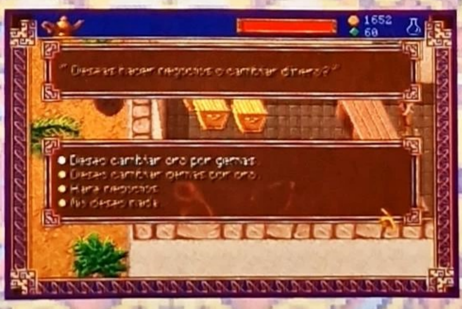




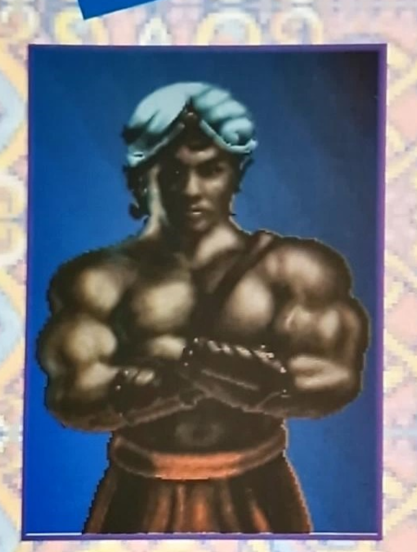
















EL TABLERO DE LOS GENIOS

Como te explicamos en el artículo debes seguir un cierto orden para visitar a los Genios:

El camino verde lleva al Marid.
El camino violeta lleva a las Hermanas Djinni.
El camino rojo lleva al Efreet.
El camino azul lleva a la Dao.

Para formar estos "pasajes", sitúate en un punto del tablero del ajedrez que no tenga un muro de flores. Anda cinco casillas de frente, luego tres a la izquierda, y por último, una sola a la izquierda. Automáticamente, serás teletransportado al destino según el color que hayas escogido.







una detras de otra, diciendo su nombre correcto.

Visita al Marid.

Visita a la Dao, y comunícale el deseo de Marid de conseguir a Shahar Izad.

Pídele a las Djinn una gema y dásela a la Dao.

Con el permiso de la Dao, rescata a Shazar Izad y entrégasela al Marid, que te dará una botella.

Usa la botella ante el Tablero de Ajedrez del Efreeti. El te dará el resto de la información que necesitas.

LOS VIEJOS CALABOZOS

Regresa al Palacio del Califa y habla con Sumia, la cocinera. Ella está al frente de una conspiración para derribar al Califa. Como éste no da su permiso para visitar de nuevo a tu padre, ella te habla de la existencia de unos calabozos que comunican directamente con los nuevos. Para ello, tendrás que conseguir una llave de la persona que atiende en la Oficina de Cambio. Luego resulta que el nuevo poseedor de la llave es Omar, el panadero.

Cuando tengas la llave, pide a Sumia que te indique el lugar para acceder a los viejos calabozos. Una vez en ellos, tienes la oportunidad de liberar a Pangar-Bek, un cíclope del desierto detenido injustamente. Haz que se disfrace, y regresa por donde has venido. Pide a Sumia que le unte con perfume, para no despertar las sospechas de los guardias. Guía a Pangar hasta la costa. El te dará las coordenadas de Hajar, una pequeña isla llena de tesoros. Puedes viajar hasta allí, y seguir con tu búsqueda más tarde.

De nuevo en los viejos Calabozos. Siguiendo viejos pasillos y liberando viejas trampas, llegarás hasta los nuevos. Como no tienes permiso del Califa, debes evitar a los guardianes metálicos viajando constantemente a sus espaldas, hasta que des con tu padre. Coméntale todo lo ocurrido, y en especial sobre su pasado.

Tu padre guardaba muchos secretos que nunca habías conocido.

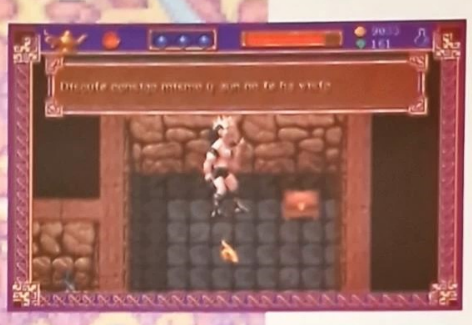












CONSPIRACION

Regresa por donde has venido e intenta hablar con Obdel. El te dará las instrucciones necesarias para robar el Diario del Visir. Con mucho cuidado debes ir hasta el Harem y hablar con Zorella, otra conspiradora. Cuando consigas el Diario del Visir y el tesoro de tu familia, sal a la calle, y a la entrada de la ciudad escóndete en los carros de la izquierda.

Allí asistirás a una convesación entre Obdel y un mercenario. Por lo que has oido, comprendes que has sido utilizado por Obdel para sus perversos fines y el de sus amos: los Magos sin Nombre, los verdaderos causantes de todo el embrollo.

Busca a Obdel en el Palacio del Califa, concretamente en sus habitaciones del ala izquierda, y acúsale de traición. Antes de que caiga fulminado por un rayo, te dirá el nombre de una nueva isla. Habla con el Visir y entrégale su diario.

LA ISLA PRISION

Se llama Al'Katraz (los guionistas de SSI son unos cachondos) y en su interior se encuentra la prisión donde permanece tu hermano. Pero antes, en la superficie, debes redimir las diferencias entre dos tribus vecinas. Además, si apagas las hogueras del norte, obtendrás dos llaves necesarias para abrir sendos templos.

Reza ante sus divinidades para conseguir las dos palabras mágicas que abren el pasadizo secreto bajo el pozo de agua.

En los calabozos viven Iskar y sus secuaces. Iskar es el personaje más fuerte que existe en el juego y dudo mucho de que puedas vencerle a base de espadita.

Pero hay un truco muy bueno para vencerle. Tienes que liberar al ettin Albino para que calme su sed de venganza contra Iskar y los suyos. Viaja hasta las celdas del Sector Izquierdo. Derriba todas las puertas con pinchos y empuja las piedras del largo pasillo hasta la pared, para despejar el camino a Albino y no se distraiga. Abre la puerta de la celda y rápidamente escóndete en la pequeña habitación que hay a mitad del pasillo, concretamente detrás de la columna.

Despistarás al Ettin. Síguele y escóndete tras la puerta donde se halla Iskar.

Cuando veas que sólo queda Iskar exhausto tras la dura batalla, aprovecha la situación y mátale. Busca una llave en la cama del mago y abre todas las celdas hasta dar con tu hermano que se ha quedado sin habla.

FINAL FELIZ

Llévale al barco, concretamente a la bodega, en la habitación del pasaje mágico, y pídele que descanse un poco. Por señas te dirá el nombre de la isla Aballat, donde escondida en una botella, y al norte de la misma se halla la voz de tu hermano. Llévasela al barco y podrá invocar a Mulibán.

Mulibán, una vez liberado de su maldición, llevará a tu hermano a Bandar donde convencerán al Califa de la grave amenaza que significa los Magos sin Nombre.

A tí te tocará luchar contra los Magos en la Isla de Al- Naqqil. No son muy peligrosos y podrás conseguir tres medallones que te darán acceso a un teletransportador. Allí en la Otra Dimensión lucharás contra Drackan, el mago-monstruo-demonio. Sé habil con tus pociones regeneradoras, porque tu bella princesa te espera tras la batalla.

ANGEL FCO. JIMENEZ

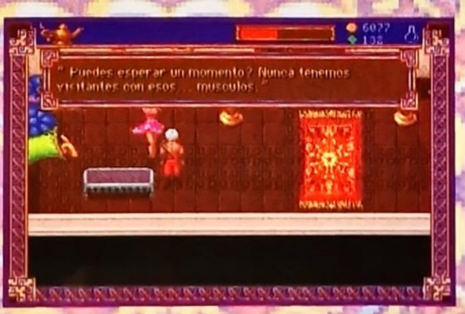








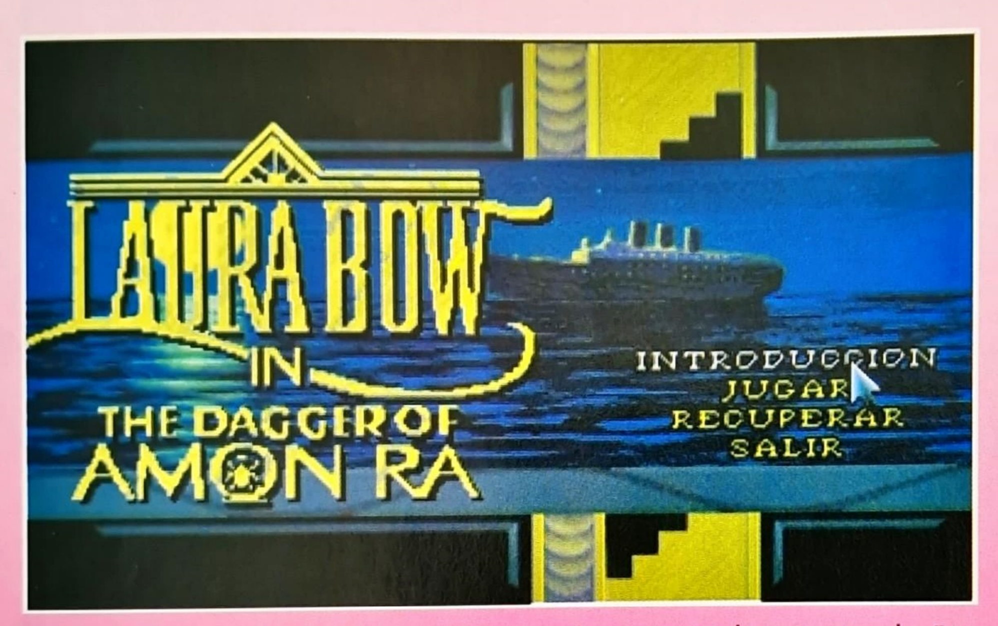






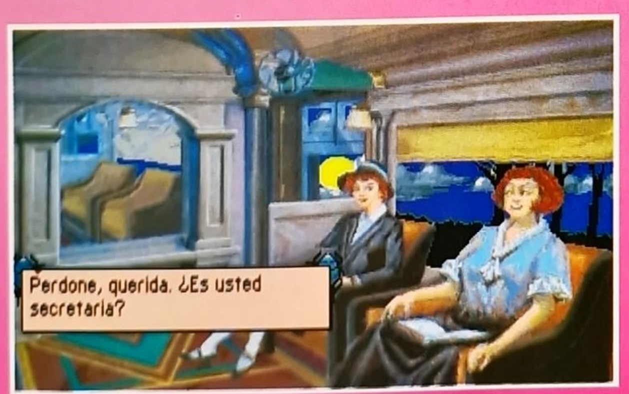
- OK Tricks & Tracks: LAURA BOW
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor: ERBE

LAURA BOW: The Dagger of amon Ra



La investigación comienza a volverse inquietante. Numerosos cadáveres adornan las salas del Museo, y el asesino permanece oculto en las sombras, esperando su oportunidad para acabar con tu vida.

En Laura Bow deberás hablar con todos los personajes de todo, es decir, cuando te presenten a alguien, aprovecha tu condición de periodista y pregúntale por cualquier persona, objeto o lugar que hayas apuntado en tu agenda. Esto último vale como consejo general, pero cuando te muevas en la ciudad utiliza el taxi sin pagar nada gracias a tu pase de prensa.



ACTO I

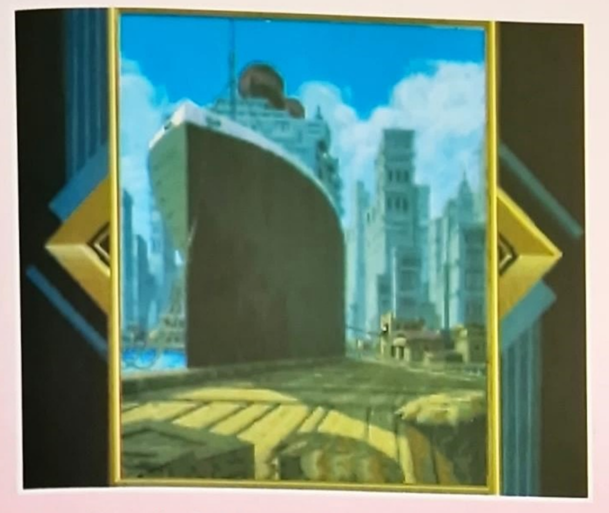
Tras hablar con tu editor, siéntate en tu mesa y mueve la esquina inferior derecha del secante. Descubrirás una llave que abre el cajón y allí encontrarás el pase de prensa. Remueve en la papelera hasta coger una pelota de béisbol.

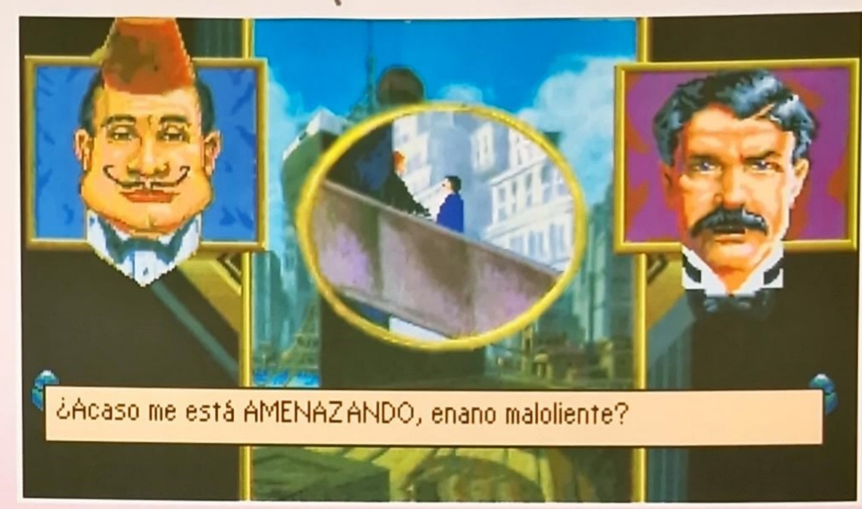
Habla con tu compañero, Crodfoller, sobre todo lo que sabes para que te dé nuevas pistas.



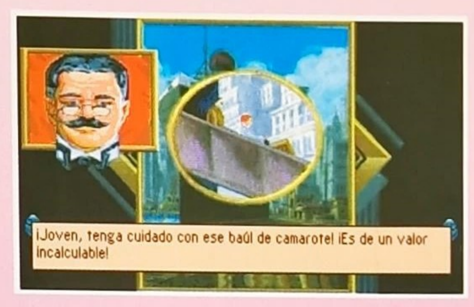
Utiliza siempre el pase de prensa con los taxis. Ve a la comisaría, e intenta quitarle el periódico al vagabundo, que se negará. Pasa al edificio y habla con el inspector O'Riley. A la salida, el vagabundo se ha ido, pero ha dejado un vale de comida para tí.

ASESINATO E





En el muelle habla con Dorian de los doctores Carter y Carrington, y de nuevo al periódico. A la entrada se encuentra un vendedor ambulante de comida que a cambio del vale te da un sandwich. El sandwich es para el sargento de la comisaría, que al hablar con él conseguirás la palabra clave "Charleston" para entrar en los garitos clandestinos donde venden alcohol.





UN OBJETO IMPORTANTE: LA LUPA

En la lavandería de Lo Fat, cambia la pelota a los chicos de la calle por una lupa, un objeto que va a ser vital para tus investigaciones. Pregunta al chino por el Museo y te informará acerca de algunas personas importantes del mismo.

En el garito tendrás que decir la palabra clave, y una vez dentro conocerás a Ziggy, un chivato de la policía. Dile que eres compañera de Crodfoller, un amigo de Ziggy, y el chivato te dará aún más información. El oficio de periodista es muy interesante, sin duda alguna.

Dirígete de nuevo a la lavandería y en el asiento de atrás del taxi descubrirás un montón de papeles y resto de comida. Remueve entre ellos hasta dar con un pase de lavandería. Dáselo a Lo Fat y te sacará de un armario un traje de fiesta, que aunque esté pasado de moda, está mucho mejor que lo que llevas.

De nuevo en el garito, ve al servicio de señoras, y habla con la mujer del diván. Rechaza sus proposiciones sexuales, y habla con ella acerca de la Condesa. Cámbiate de vestido en el biombo y al Museo.



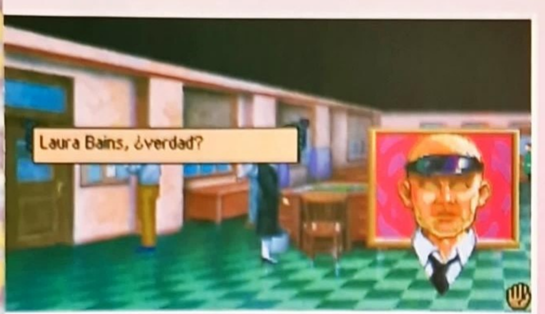






EN EL MUSEO

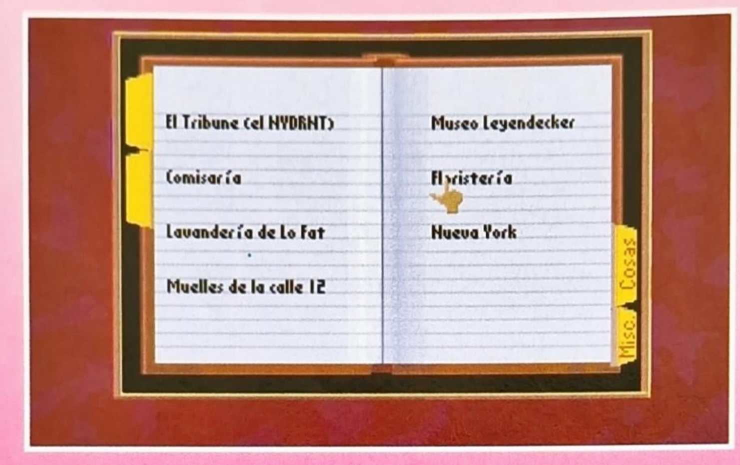


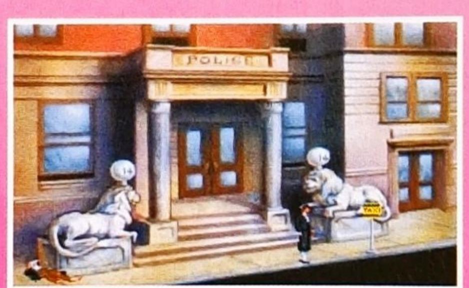


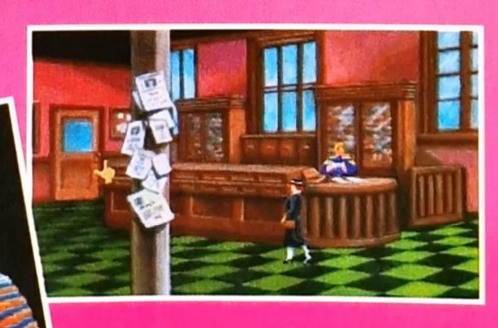


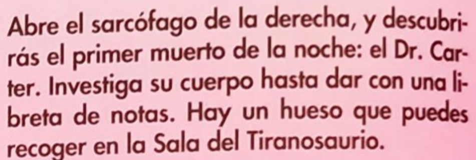
ACTO II

Para pasar entrega el pase de prensa al Jefe de Seguridad, un alemán llamado Wolf Heimlich. Dentro tienes que oír todas las conversaciones posibles, hablar e intervenir en ellas e incluso enamorarte de Steve Dorian, el trabajador del muelle que quiere ser artista. Una vez que desaparezcan todos los personajes con los cuales puedes hablar, ve a la tienda del Museo e inspecciona las vitrinas de las dagas. Todas son réplicas, excepto una que no tiene ninguna marca de fabricación. En ese momento viene Wolf pidiéndote que abandones la sala. Coge un vaso de cristal y ve a la puerta de arriba. En la puerta de la derecha, se encuentra la sala de dinosaurios, la sala medieval y la sala egipcia. Con la lupa investiga la Piedra de Rosseta y descubrirás una cruz egipcia en el suelo al lado de unas gotas de sangre.

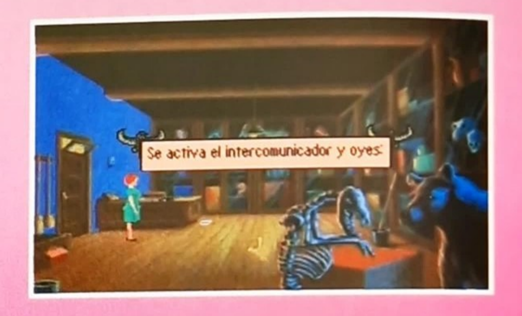








Abre el sarcófago de la derecha, y descubrirás el primer muerto de la noche: el Dr. Carter. Investiga su cuerpo hasta dar con una libreta de notas. Hay un hueso que puedes recoger en la Sala del Tiranosaurio.



ACTO III

Habla con todos los personajes sobre los extraños acontecimientos. Si investigas en la Sala de Armaduras verás el cuerpo del Dr. Carter encerrado en una de ellas. Con el vaso de cristal puedes oír conversaciones a través de las puertas, así que utilízale cuando el ordenador te lo indique.

En el despacho de Olympia, mira la parte de la Piedra de Rosseta que faltaba e intenta traducir el jeroglífico de la pizarra. La botella que te quita Olympia sirve para repeler serpientes. Entra en la oficina de Yvette, coge el papel de calco de la papelera e intenta leerlo en la lámpara. Apágala y sal de la habitación. Entra de nuevo y quita la bombilla de la lámpara.

Mueve la cabeza de la estatua que representa al Pensador de Rodin y accionarás un Pasaje Secreto. Antes de bajar







por él coloca la bombilla en el casquillo vacío, si no quieres matarte en la oscuridad. Baja al sótano.

Una vez en él, intenta escuchar todas las conversaciones con tu vaso. Rompe el cristal con el hueso y coge la lámpara. En la oficina de Wolf, utiliza el hueso para recoger el queso. Mueve un cuadro hasta que descubras un botón. Enciende la lámpara y pulsa el botón. Un nuevo pasadizo secreto se abrirá ante tí.

Tu nuevo destino es el despacho del Dr. Carrington. Maneja el interfono para oír algunas conversaciones muy interesantes que ese mismo momento se están produciendo en el edificio.

Inspecciona los objetos de la mesa, en especial una agenda de teléfono con un número muy interesante: 0527. Es la combinación de la caja fuerte que se encuentra escondida tras un cuadro. En su interior hay otra agenda para leer.



NUEVOS CRIMENES

En la sala del pterodáctilo, y debido a una caída de éste, se halla un nuevo cuerpo sin vida y sin cabeza. Al inspeccionar la zona descubres que los cables que sujetaban al pterodáctilo han sido cortados con unos alicates. Si visitas la Sala de Celebridades Mundiales, verás la cabeza cortada de Ziggy.

Ten cuidado porque Wolf empezará a acusarte como la asesina.

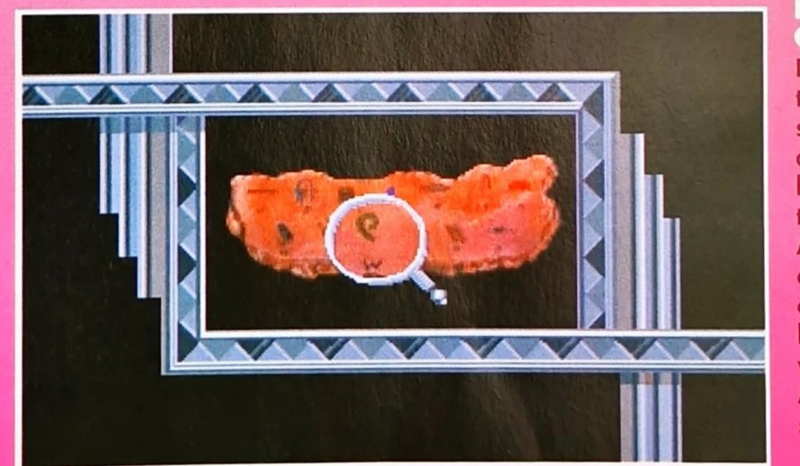
Regresa a la oficina del Dr. Carrington donde descubrirás un nuevo cadáver. Pero antes de morir ha tenido tiempo de escribir con su propia sangre las iniciales C.C. El reloj está roto y marca las 12:04, posiblemente sea la hora del crimen.

Utiliza la guillotina de Yvette y Olimpia te comunicará que las manchas rojas no es sangre, sino tinta. En el sótano entra en la oficina de Ernie y recoge un lazo de serpientes y unos alicates de la caja de herramientas.

En la habitación de los contenedores de alcohol ve al nº 13, porque allí escondida está la DAGA DE AMON RA. Ten cuidado al inspeccionar varias veces los contenedores, porque lo más probable es que te marees y caigas al contenedor.



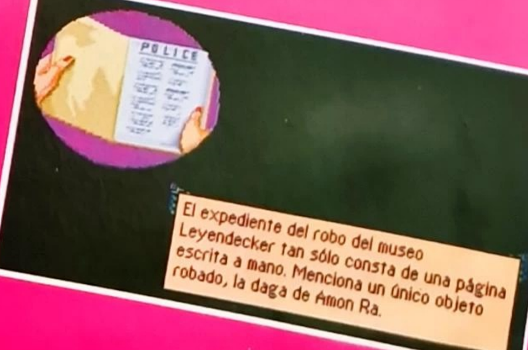
LLAVES EN CUADROS



En la Sala de Grandes Maestros de la Pintura, podrás observar que uno de los cuadros despide un extraño brillo. Examina con la lupa hasta que encuentres una llave. Arráncala con la Daga y busca a la Condesa para hablar con ella. Cuando sea la 1 de la noche ve a la Sala Medieval y escóndete tras el tapiz. Al abandonar la Condesa la sala inspecciona la persona muerta por la caída del

Claro que sí, yo soy el detective O'Riley. ¿Qué deseas, muchacha?













dinosaurio. Corta con los alicates un trozo de cable.

En el sótano, y en la habitación del fondo, abre el refrigerador y toma el trozo de carne. Encima del baúl hay un frasco de aceite repele serpientes. Abre el baúl con la llave que encontraste en el cuadro, pero antes de nada arroja el trozo de carne a su interior si no quieres ser devorado por las hormigas caníbales. Al inspeccionar el interior del baúl verás que hay un esqueleto con un reloj.

A las dos de la noche regresa a la Sala de Armaduras, y escondete de nuevo en el tapiz. Oirás una conversación muy interesante entre Wolf y Olympia. Sal a la Sala del Mastondote y descubrirás un nuevo cadáver: esta vez el de Ernie. Sus ropas están impregnadas de alcohol y con unos pelos en sus bolsillos.



ACTO IV

Habla con Yvette en su oficina y posteriormente con Steve Dorian. Luego escucha su conversación con el vaso.

Regresa al sótano, y en la habitación de Ernie pulsa el botón secreto de la pared. En la sala del fondo enciende la lámpara y explora otro pasadizo secreto. Al salir de allí date una vuelta por la Sala de Pintura, y rompe la nueva estatua con el hueso. Es Yvette rebozada en escayola, y no está muy viva que digamos. Tiene unas gafas y unos mechones de pelo que servirán como prueba.

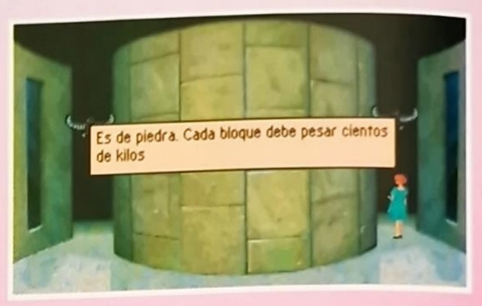
Coge la bota que hay en la Sala de Armaduras y el zapato de la oficina de Yvette, así como examina los cabellos y el trozo de tela. En el despacho de Olympia utiliza el aceite sobre la cobra tres veces. Luego guárdala en su jaula con el lazo y antes de inspeccionar a la Condesa muerta baja a la habitación de los contenedores de alcohol y rellena la botella de aceite repele serpientes. Si no lo haces ahora no vas a tener oportunidad de hacerlo otra vez.

Examina el cadáver de la Condesa para descubrir un frasco de sales y un racimo de uvas.

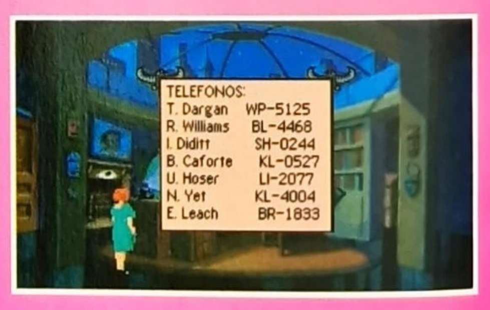
ACTO V

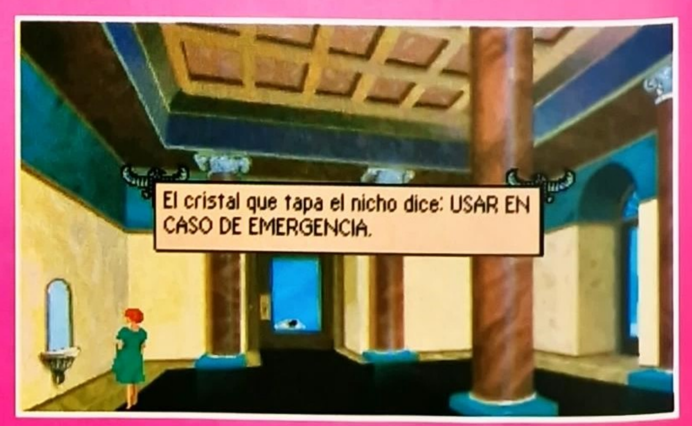
Graba la partida, porque vas a entrar de lleno en una persecución protagonizada por tí y por el asesino. Ve corriendo a



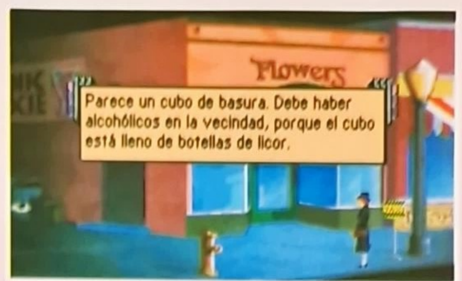






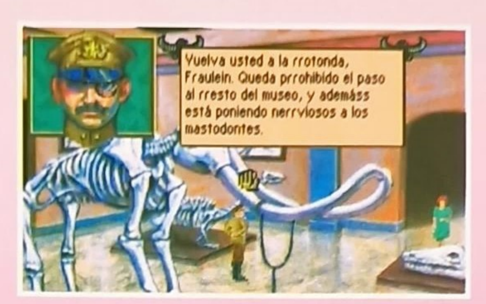














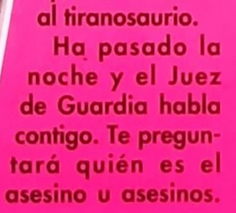
la sala del pterodáctilo y cierra la puerta. Atráncala con el alambre que cortaste. En la sala posterior a la de las Armaduras bloquea la puerta con la silla y cierra el tragaluz. Ve corriendo a la Sala de Egipto y escóndete en uno de los sarcófagos, no salgas hasta que el asesino se haya ido y destruya la puerta que bloqueaste con la silla.

Entra por esa misma puerta y coloca la caja al lado de la puerta, cortando el cable con los alicates. Abre la puerta del fondo, que es un ascensor, y acciona la palanca. Una vez abajo, bloquea de nuevo la puerta con una pequeña momia que encontrarás en la sala de sarcófagos.

Tira de la serpiente con el lazo y llegarás a la Sala Secreta de los Adoradores de Amon Ra. Para evitar ser sacrificada, aquí van las dos palabras clave: UTERO y TUMBA, que deberás leerlas letra por letra gracias a los jeroglíficos anotados en tu agenda.

Te dejarán libre en las Calderas del Museo, pero el asesino va por tí, así que tienes que darte prisa. Ante todo, libera la cabeza de Steve Dorian del carbón y dale una ración de sales. Antes que se levante, colócale la bota que encontraste arriba. Entre los dos y para escapar, debéis pulsar la losa cubierta con un símbolo egipcio. Enciende la lámpara e introduciros por el túnel.





ANALISIS FINAL

Con la manada de serpientes, utiliza la poción antiserpientes, y con las ratas, arroja el queso por el arco izquierdo para que caigan a la caldera. Escapa rápidamente por el arco derecho.

Saldréis por la boca del tiranosaurio, igualmente que el asesino. Asi que para atraparle pulsa el botón que hace hablar al tiranosaurio.

Ha pasado la noche y el Juez de Guardia habla contigo. Te preguntará quién es el asesino u asesinos. Con tus averiguaciones, pistas y pruebas obtenidas de las víctimas, tuya es la decisión y análisis final.

ANGEL FCO JIMENEZ





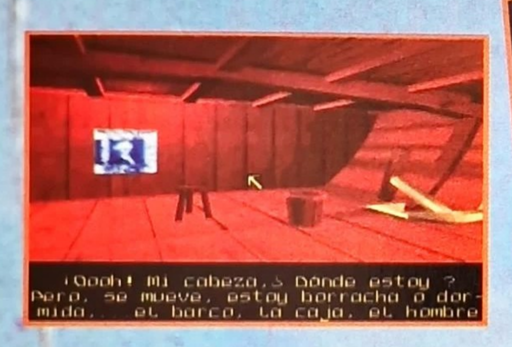


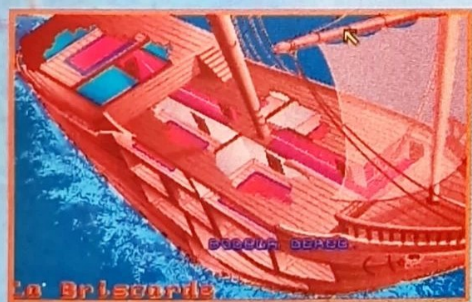
OK PC Tricks & Tracks

- OK Tricks & Tracks: LOST IN ME
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: COKTEL VISION
- Distribuidor: SYSTEM 4

INTRIGA EN E

Las paradojas sobre viajar por el tiempo han dado lugar a muchos títulos tanto de cine como de videojuegos. En el programa de Coktel Vision encarnamos a una bella parisiense que debe viajar hasta el pasado para evitar que su tatarabuelo sea asesinado cuando sólo era un bebé. Y todo ello con gráficos digitalizados en video.



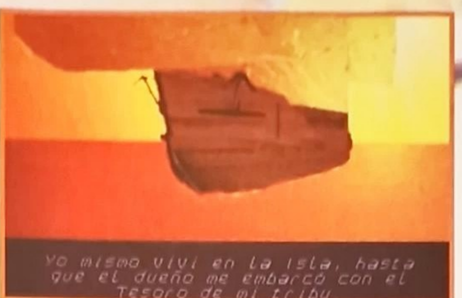




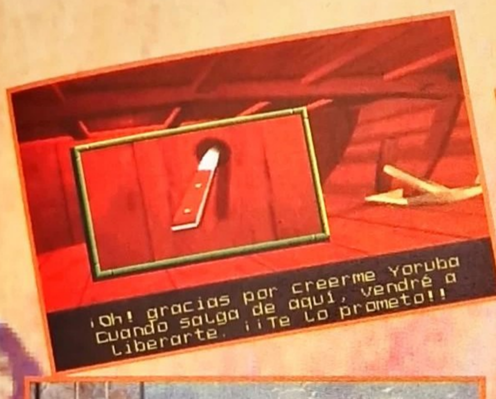
Por una vez, el protagonista de un juego es una mujer. Te llamas Doralice y eres una de las comandantes de vuelo más bellas de Air France. Por circunstancias muy extrañas apareces en la bodega de un barco esclavista de 1840. No recuerdas nada, pero tu instinto te avisa que tienes que salir inmediatamente de allí.

Ante todo, coge la lámpara que está tras los barriles. Al ser encendida podrás encontrar una esponja que se halla también en los barriles. Abre la trampilla y baja a lo más profundo del barco.

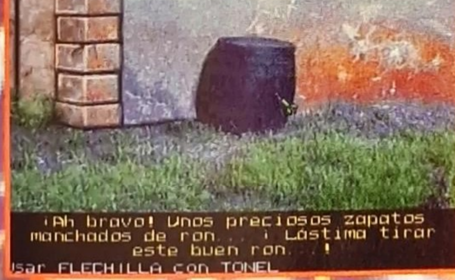




L CARIBE













Debes cliquear dos veces en el tonel hasta que encuentres una botella de aceite.

Como consejo general te avisaré de que a partir de ahora debes cliquear varias veces algunos objetos para recoger otros escondidos en los mismos.

Vierte el aceite en la bomba y ponla en funcionamiento para que achique el agua.

En la cadena más larga hay un sacacorchos que te va a ser muy útil en el futuro.

Sube para arriba.

LOS PRISIONEROS DEL CAPITAN

Utiliza los alicates en el clavo del taburete para arrancarlo, luego moja la esponja en el cubo lleno de agua y usa la esponja sobre el cartel de la pared hasta que éste se desprenda. Usa el sacacorchos sobre el nudo de la pared hasta hacer un agujero. Si miras a través de él conocerás a Yoruba, un africano descendiente de los antiguos magos egipcios y que custodia un tesoro perteneciente a su tribu; pero ahora se encuentra prisionero y su destino es servir como esclavo en la vieja Europa.

Prometes ayudarle y Yoruba te dará un cuchillo. Haz unas muescas con el mismo en el poste. Ahora puedes subir hasta el entrepuente del navío.

En el entrepuente, ve a la zona de las achajanas y recoge la bayeta que hay en la del medio. En el fondo del barco hay un anillo que al ser pulsado con la bayeta abre un compartimiento en la pared. Extrae el jabón que hay dentro y ráyalo con el cañón oxidado. Las rayaduras de jabón úntalas en la guía de la puerta, así la abrirás y conocerás a otro ilustre prisionero que te ayudará mucho a partir de ahora. Es el policía del futuro Melkior.

Al parecer, Melkior persigue a un loco científico del Siglo XXI llamado Jarlath.

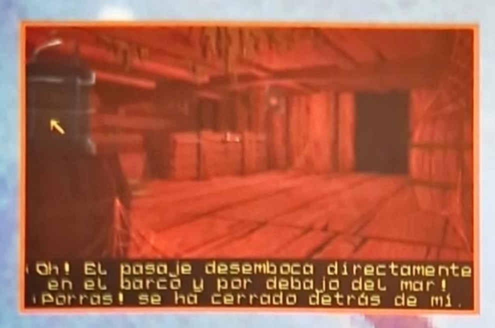
Robó un material radioactivo muy valioso y lo escondió en un sarcófago egipcio en la época del antiguo Egipto. Jarlath viajó en el futuro hasta 1840 donde te encuentras ahora. Gracias a la ayuda de Melkior puedes recordar los acontecimientos previos de tu viaje hacia el pasado.

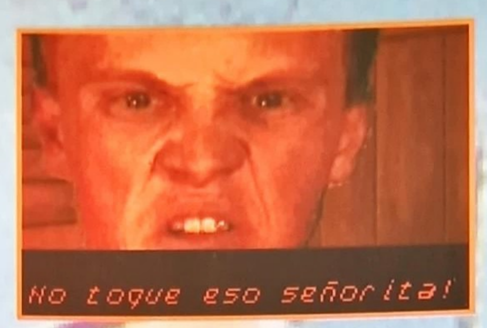
Te acuerdas que ibas a visitar una vieja casa que te tocó en herencia, allá en 1992.

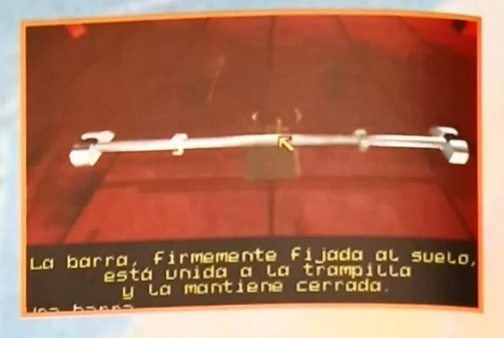
LA MANSION

Abrir la puerta de la mansión se constituye en todo un problema. Gracias a tus conocimientos de física y química dejará de ser un misterio. Pero lo primero es quitarle una batería al tractor y de su guantera recoger un paquete de cigarrillos y un rascador. Luego busca también en la guantera un cuentagotas.

Coge la manzana de la cesta y dásela al caballo para que te deje pista libre.







En el pórtico lee el mensaje, recoge el dardo y utiliza el cuentagotas con la batería. El cuentagotas está lleno de ácido que deberás verterlo sobre el candado. Abre el pórtico para llegar hasta el interior del jardín.

Ve por el camino hasta el faro, y en su fachada norte coge la botella que hay sobre el tonel, utiliza el dardo para abrir el tapón del tonel para que se vacíe de su contenido. Regresa a la puerta de la casa.

Coge el retrato que hay encima de la puerta e introduce el dardo en la cerradura. La llave caerá al otro lado. Coge el pomo de la puerta y enróllalo con el alambre del retrato. Llena la batería con el vinagre de la botella y coloca la "bobina" compuesta por pomo y alambre en la batería. Has construido un electroimán que al colocarlo bajo la puerta atraerá la llave.

Abre la puerta. Coge la espadilla que hay en la pared y el hilo de cobre y la resina del armario. En la chimenea recoge el asador. Antes de irte, repara los fusibles con el papel de aluminio del tabaco. Sal a la calle, al lado de la puerta hay unos troncos de leña. Coge uno y colócalo en la chimenea junto con una vara de hierro que hay en la pared.

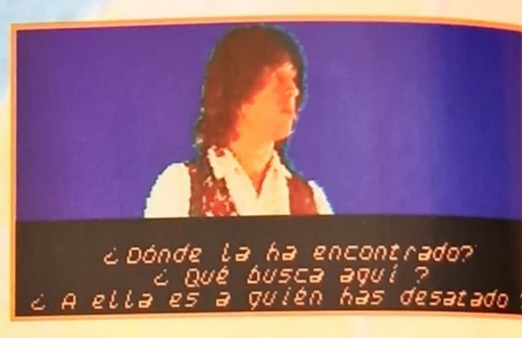
ABRIENDO CRIPTAS

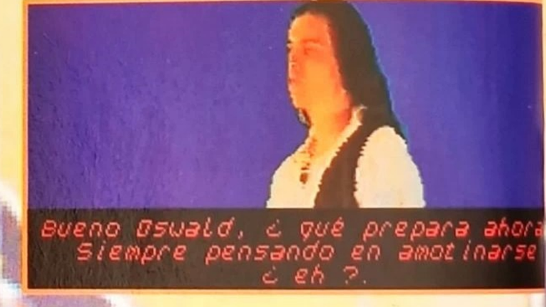
En el faro, rompe el tragaluz con el asador y recoge la manguera. Dirígete a la extraña construcción y coloca el retrato en el agujero del escalón. Comprobarás que encaja perfectamente, entonces aparecerá un panel donde introducirás un número. Lo puedes averiguar restando la fecha de nacimiento a la fecha de la muerte de la persona que se encuentre en el panel. Si murió en 1840 y nació en 1800, el número sería 40.

Oprime la cruz y la puerta se convertirá en un montacargas. En el faro coloca la manguera al pomo de la puerta y el otro extremo de la manguera colocalo en el pomo del motacargas. Haz bajar el montacargas gracias a los botones. Así, y por la fuerza de la manguera al ser bajada, abrirás la puerta del faro.

Entra dentro del faro y recoge el casco que hay en los escalones. Sube por la escalera y en la habitación utiliza el catalejo. Muévelo hasta que veas un barco encallado en la costa con tres escudos pintados en su casco. Anota los colores y los símbolos del barco. Deja el catalejo y abre el cajón para encontrar un diario y una botella de disolvente. Utiliza la espadilla para abrir el armario y recoge la navaja de afeitar. Sube por la escalera hasta lo alto del faro, recoge la botella de petróleo y arranca un trozo de cortina con la navaja.

Vuelve a la entrada del montacargas y pulsa sobre el retrato para activarlo de nuevo. Entra dentro del mismo y dale al botón. Bajarás hasta la cripta. Cliquea sobre el cofre y aparecerá un nuevo panel misterioso. Debes introducir en él los escudos y los colores que vistes









en el barco. Pero aquí, el fusil equivale al cañón, el cartucho a la bola de cañón y el cuchillo al sable.

Recoge la fibra de vidrio que hay en su interior.

VIAJE EN BARCA

En el faro abre la puerta con la llave del casco. Baja las escaleras y gira la válvula.

Regresa al pozo. Coloca el tubo de la manguera en el grifo. La fibra de vidrio sirve para tapar el desgarrón de la manguera al abrir la puerta del faro. Para asegurar tu trabajo, coloca la resina sobre la fibra de vidrio. El otro extremo lo colocas sobre el pozo, y por último abre el grifo. Se llenará el pozo de agua.

De nuevo en la cripta, coloca el tonel en el suelo para recoger la botella de sidra que ha caido. El tapón de la botella colócalo en la hendidura de la pared hasta que consigas una nueva botella, esta vez llena de aceite. En el pozo debes recuperar el tapón y viaja de nuevo al faro.

Hay unos fragmentos de cristal que sirven para quitar las algas que ocultan un mecanismo. Pero antes debes haber tirado el disolvente encima de las algas.

Coloca el asador en el mecanismo y engrásalo con el aceite. Se abrirá la reja.

Una vez en la barca, achica el agua con el casco. Tapa el agujero con el trapo y luego con el tapón de la botella. Usa el remo para dar un paseíto.

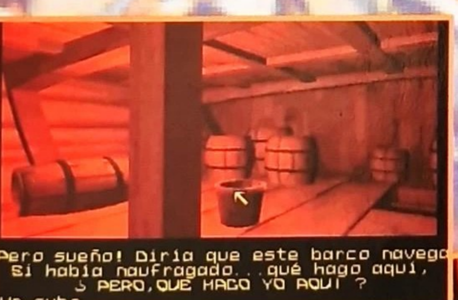


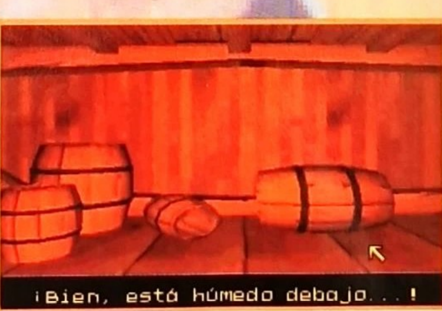


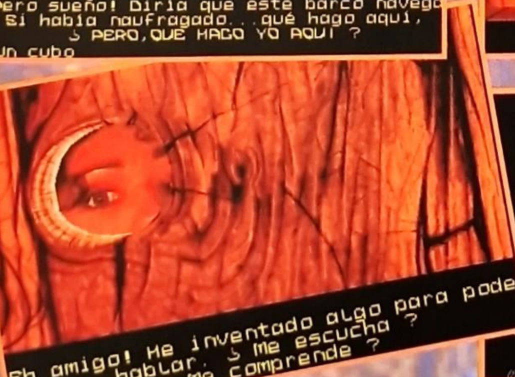


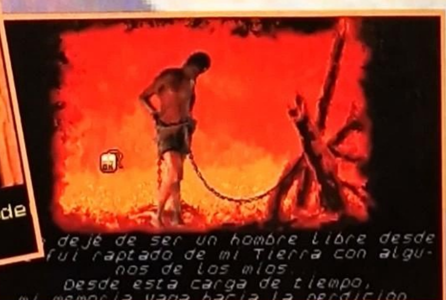












LA CABAÑA EN EL ACANTILADO

Entra en la cabaña, y busca en el arcón una botella con un barco dentro y también el NuocNam. Cliquea sobre la silla y en la guerrera podrás encontrar un pañuelo, un clavo y un trozo de pan. Súbete en la silla y usa el clavo sobre la anilla de la lámpara que se caerá. Si inspeccionas la lámpara se transformará en un gancho y unos flotadores.

En la playa, mezcla el pan con el NuocNam y arrójalo sobre el tejado. Atraerá a una gaviota que al acercarse hará caer un salvavidas con una cuerda. Corta la cuerda con tu navaja, y ata la cuerda al gancho. Lanza el gancho al acantilado y regresarás a tu propiedad.

En el pozo corta un trozo de manguera con tu navaja, y recupera el tonel con todos los objetos que tenías. La última vez que lo viste estaba en el faro.

PASAJE SECRETO

En la chimenea coloca el pañuelo y la botella de petróleo. Con el trozo de manguera golpea la botella con el barco y obtendrás una cerilla. ¿Te acuerdas del rascador del tractor? Usalo con la cerilla para encenderla y echar "algo de calor al asun-

to". Por la acción del calor se levanta una baldosa del suelo.

Coloca el tonel encima de la baldosa y la vela en el agujero del tonel. Golpea la vela con el trozo de manguera. Coge el extintor, abre el cofre y con el casco traslada la arena del cofre al tonel. Este se llenará, y presionará aún más la baldosa hasta que se abra un pasaje en la pared.

El pasaje conduce directamente hasta el barco donde se encuentra un tesoro protegido por electricidad. Recoge las tenazas de la columna y coloca los flotadores de corcho encima del suelo. Una vez situada encima de ellos, para evitar conducir la eletricidad, Doralice coloca el hilo de cobre sobre el hilo eléctrico, luego corta con las tenazas el hilo eléctrico y llena de agua salada la pipeta o cuentagotas. Vacíala sobre el candado y luego utiliza el extintor.

Al golpear el candado con tu trozo de manguera éste se romperá, y podrás encontrar un fantástico tesoro.

Entonces conocerás a Jarlaht, el malévolo científico del futuro que te trasladará a 1840, justo donde empezaste la aventura.

DE NUEVO EN EL CARIBE

Baja a la habitación del principio y utiliza el gancho para abrir el cofre donde te pondrás un vestido. No te olvides de una cinta. Dobla el clavo con las tenazas y sube al entrepuente, entre las balas del cañón situadas a la derecha encontrarás un remo roto. Utiliza de nuevo las tenazas sobre la cuña para coger un taco. El objetivo de todo es construir un bichero y que por este orden se compone de: remo, taco, cinta y clavo torcido.

En el cuchitril, coge el nudo con el bichero y examina la punta del cabo. Te darás cuenta de que hay un pequeño agujero en la pared. Con el sacacorchos une el cabo al agujero. Date la vuelta y a través de la reja cliquea el cubo hasta que consigas un espolón de un pez espada. Con el espolón, podrás liberar a Melcior de sus cadenas.

Escucha el plan de Melcior y conocerás a Oswald, el segundo de a bordo. Un tipo que odia al Capitán y planea amotinarse. Tras las nuevas ideas de Melcior y Oswald decides entregarte al Capitán para robarle su pistola.

LOS APOSENTOS DEL CAPITAN

Lo primero que tienes que hacer es "callar" al lorito del Capitán que se chivará si le robas algo. La tarea es un poco larga pero no muy complicada.

Examina el sillón del escritorio porque debajo de él hay una llave de plata, luego en el dormitorio, y concretamente en la cómoda, podrás coger un frasco de sal y un bol. Antes de salir de la habitación coge las bananas que hay en el plato.

En el balcón puedes quitar la bandera pirata de popa y después ve al gabinete.

Al levantar la alfombra encuentras una llave de latón que precisamente abre el cajón de la mesa del despacho. En su interior hay un secante y un cuchillo denominado kriss.

Raja la alfombra del dormitorio con el kriss y baja a la parte inferior de la bodega, la habitación del inicio, examina bien el fondo del cofre donde encontraste el vestido y la cinta, y descubrirás un resorte. El resorte puede ser accionado con el cuchillo y en dos veces debes recoger un saquito con polvos de arroz y un pañuelo. En la bodega superior utiliza los polvos con el poste, dándote acceso al camarote del Capitán, pero antes de subir debes hacer otras cosas.

Introduce el sacacorchos en el poste y obtendrás una especie de llave maestra.

En la puerta Estética del pasillo, utiliza la llave maestra con la cerradura. Al entrar te das cuenta de la presencia de unas cortinas en una esquina. Al moverlas, descubres una jaula con un doble fondo, que de momento no podrás abrir. En el secreter hay un extraño anillo.

OBJETOS DE OTRA EPOCA

De vuelta al gabinete del Capitán, une el anillo con la señal del armario, y de nuevo se abre ante tí, un pasadizo secreto que lleva al cuarto más personal del Capitán, conocido como fumadero.

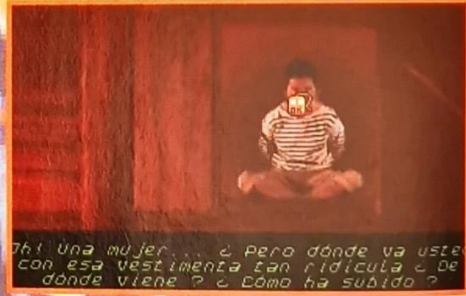
En el interior del fumadero todo está lleno de objetos del Siglo XX, por lo que gana fuerza la teoría de que Jarlath está preparando algo grave. De momento coge el fonógrafo y el disco, y los unes en tu inventario.

En la habitación del Capitán coloca el fonógrafo en la caja de música. Para que funcione debes dar vueltas a la manivela y accionar el botón. Luego coloca la jaula en el velador y pon las bananas dentro de ella.

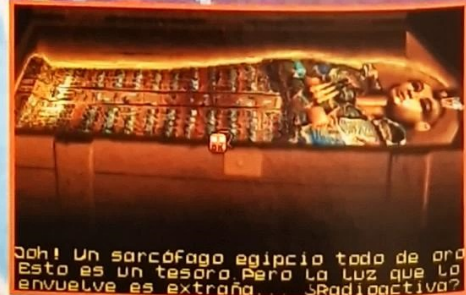












Sitúa el bol debajo del loro, y por este orden añade la sal y el desoxidante. La mezcla resulta nauseabunda y el loro buscará refugio en la jaula atraido además por las bananas. Coloca la bandera pirata alrededor de la jaula, y el ave no te molestará más.

LIBERTAD PARA YORUBA

Ya puedes abrir el armario con la llave de plata y coge la llave de hierro. Ve al pasillo principal y con la llave maestra abre la puerta misteriosa. En la estantería hay un abrillantador. De nuevo en el cuarto del Capitán, ve al lavabo y utiliza el abrillantador con el pañuelo, restrega con el pañuelo el servicio e inspeciona en su reflejo el secante, que te dará la clave para abrir la caja fuerte.

La caja fuerte se encuentra tras el cuadro y debes pulsar el fuego para que el cuadro se retire. Utiliza la clave que hay en el secante y se abrirá la caja.

Dentro hay un pequeño cofre. Deberás dar varias vueltas hasta que des con una pequeña llave escondida en una ranura. Esta llave abre la cerradura, y por consiguiente el cofre que contiene el preciado revólver del Capitán.

Antes de regresar al entrepuente coge la jaula con loro incluido y con la balleta tira de la anilla de nuevo ¿Te acuerdas del jabón?. Coloca la jaula en el compartimiento, y se soltará el cerrojo que atranca la trampilla. Recoge la jaula y con la llave de hierro abre la trampilla.

Tras la conversación con Yoruba y Melkior inspecciona la apertura hasta que encuentres un pequeño objeto luminoso. Sácalo con el sacacorchos y dáselo a Yoruba, ya que es el colgante que había perdido. El te lo dará y compruebas que tiene propiedades magnéticas.

Coge el fardo de algodón y ponlo en la base del mástil, que debes atrancarlo con las tenazas. Mueve la estantería con el bichero y se caerá una botella de ron que debes coger.

Une el colgante y el revólver y dispara contra la cadena que aprisiona a Yoruba.

Le has liberado, pero se queda inconsciente por el roce de la bala. Por último, moja con la esponja la botella y da la etiqueta que se ha desprendido a Melkior. La etiqueta contiene las coordenadas de la Isla de San Cristóbal donde se debe resolver todo este jaleo espacio temporal.

UNA ISLA PARADISIACA

Apareces en la playa con Yoruba bastante mal, al parecer no le ha sentado nada bien el viaje que habéis hecho con la tecnología de Melkior. Debes buscar un médico o un hechicero. Melkior te entregará un holocom, una especie de intercomunicador que funciona con luz solar.

Ve hasta la cascada, lee la inscripción y con el sacacorchos haz un agujero en el coco. Extrae el jugo del coco con la pipeta y habla con el niño que te pedirá que cuides de su animalito. Dale la pipeta y la bandera pirata.

Si quieres pasar por el pasadizo, utiliza el loro con él, luego dáselo al niño que te ayudará a quitar la llave de la pata del loro. Abre la jaula con la llave y obtendrás un montón de monedas de oro.

A través del pasadizo llegarás a la cabaña de Makandal. Para pasar introduce algunas monedas por la ranura de la puerta. Makandal, que en el fondo es un traidor y un sirviente de Jarlath. Te hablará que la hechicera del pueblo, una tal Delia, le persigue amorosamente y decide librarse de ella. Necesitará un vestido para ello y te manda hasta su cabaña para que consigas uno.

FILTROS AMOROSOS

Llama a Delia y entrarás en su casa. Lo primero es coger un libro de recetas, pues Delia lo necesita para preparar una poción. Cuando suba arriba utiliza el espejo con la araña gigante para que se asuste y te permita coger el vestido.

Cuando regrese Delia devuélvele el libro. A cambio te pedirá un favor, echa el filtro en un vaso de Makandal.

Regresas a la cabaña de Makandal, entregas el vestido y cuando él se dispone a beber algo para intentar seducirte, abre la ventana para que entre la luz. Pulsa el holocom y aparecerá un holograma de Melkior. Makandal creerá que es un fantasma y se refugiará tras la silla, así que aprovecha para verter el filtro en la bebida de Makandal. Coge el vaso y dáselo a Delia, que te entregará un inversor. De nuevo visita a Makandal que te regalará una extraña hierba llamada privarote.

En el pueblo entra en la cabaña de Serapio, mezcla el inversor y privarote y lo que salga se lo das a Serapio. Sales a la calle y vuelves a entrar. Serapio ha recuperado el habla y te dará sal. Utiliza el inversor con la sal para conseguir azúcar y así poder engatusar al perro.

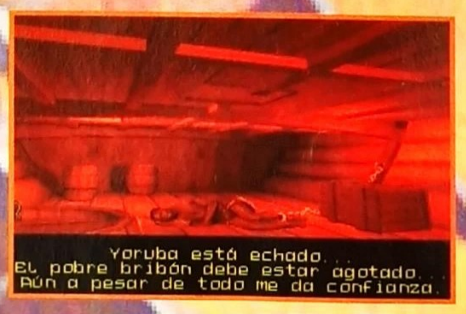
En el porche coge la bolsa y retira de ella la flor y la vainilla. Llena la bolsa de brasas y colócala en el taburete. La serpiente destinada a cometer un terrible asesinato, nada más ni nada menos que un niño, se meterá en la bolsa.

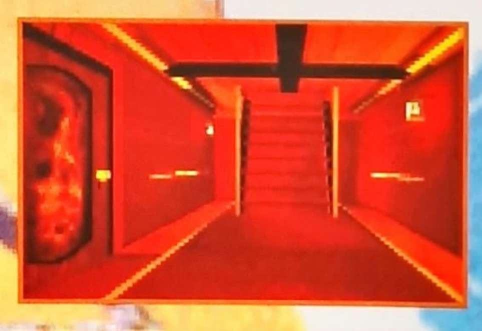
Arroja la bolsa al fuego y habrás salvado a tu antepasado que es el bebé que hay en la cuna.

La escena final se produce en un precipicio. Jarlath amenaza con tirarte al vacío. Tírale la flor venenosa a la cara, y debido al escozor, Jarlath tropezará y se hundirá en el abismo para siempre.

ANGEL FCO JIMENEZ















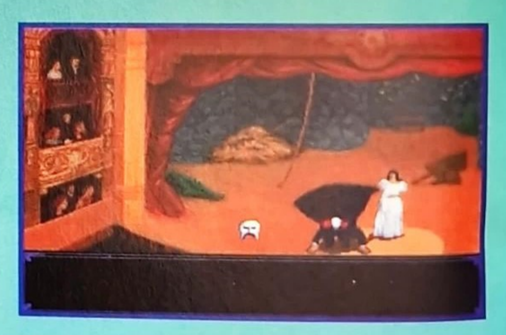
- OK Tricks & Tracks: RETURN OF THE PHANTOM
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: MICROPROSE
- Distribuidor: PROEIN S.A.

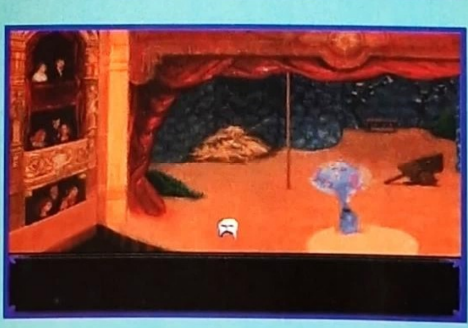
Return of the Phantom

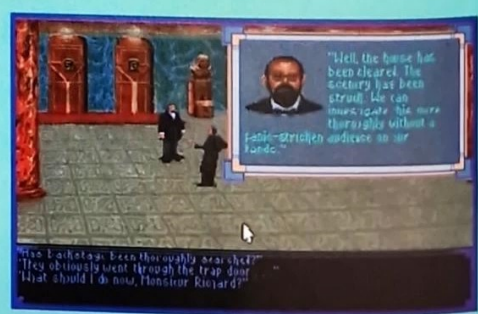
UN CORAZ ATORMENTA

Desde los palcos del Palacio de la Opera de París, todo parecía estar yendo de maravilla, la crema de la sociedad parisina se daba esa noche cita para ver la representación de la ópera "Don Juan Triumphant". Por supuesto yo también estaba allí, me llamo Raoul Montand, y como Inspector de la Policía Francesa había recibido una invitación.



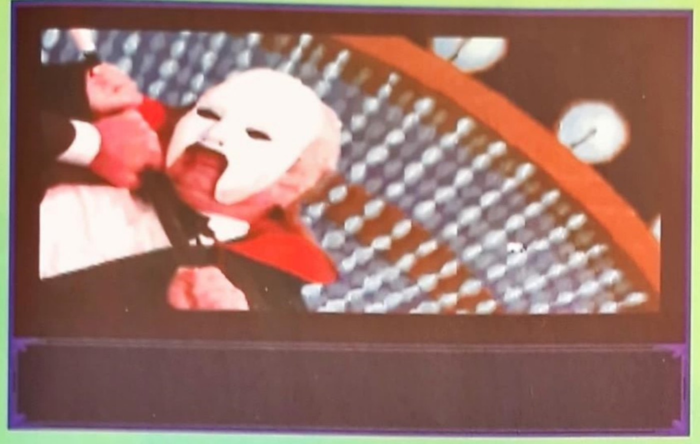


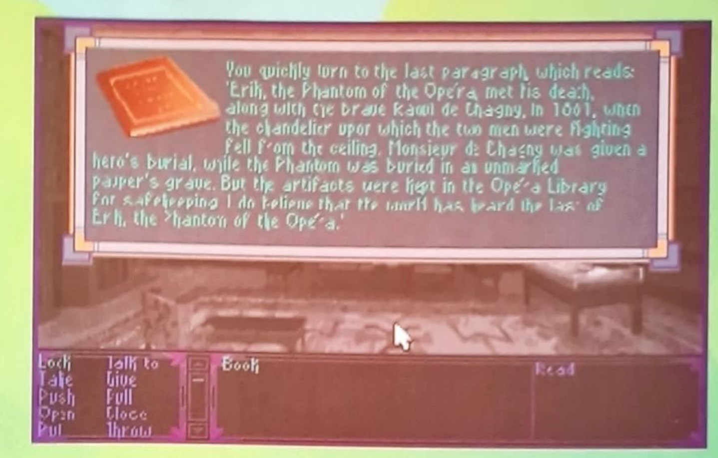






Las luces se apagaron, en ese preciso instante los murmullos cesaron, un amplio y escalofriante silencio recorría todo el Palacio de la Opera, el telón empezó a subir de una forma tranquila y señorial.





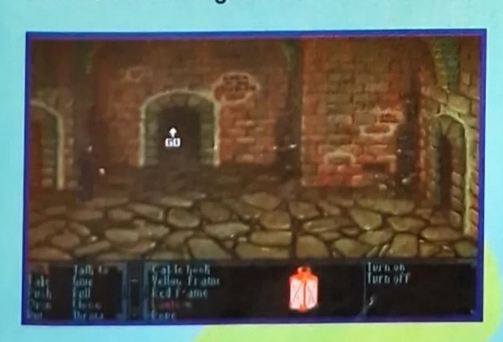


Todo estaba a punto de comenzar cuando de repente un chasquido sonó desde el techo, la gran lámpara de araña que pendía del techo se desprendió estrellándose en el patio de butacas y matando a varias personas del público.

LOS PRELIMINARES

Como inspector de la policía presente en el acto me encargué inmediatamente de la investigación, esperé a que el público abandonara la sala. Cuando todo estaba tranquilo y desalojado busqué al director del teatro el Señor Brie.

Tras una charla con él, estuvo de acuerdo en que yo me encargara de seguir la investigación, me dijo que la mejor forma de empezar a buscar las causas era hablar con el encargado de toda la escenografía, este hombre se llama Charles y se encontraba entre bastidores.









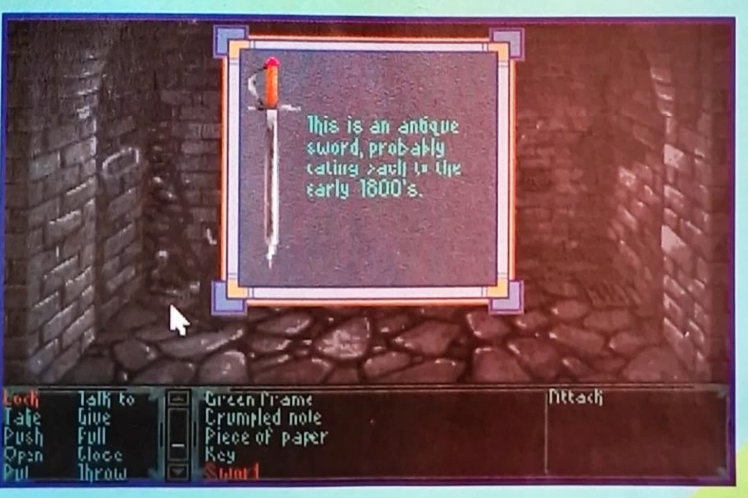
Me dirigí por todo el patio de butacas hacia el foso de los músicos, una vez allí atravesé la puerta que daba acceso a la parte baja del escenario, dentro vi una escalera que daba acceso a la concha del apuntador.

Subí y me senté en la tabla asomando la cabeza por la concha, desde allí podía dominar todo el escenario, en ese momento un hombre vestido con una capa, y que cubría su rostro con una mascara, atravesó todo el escenario de una forma muy extraña, intenté atraparlo, pero el agujero de la concha era demasiado estrecho.

Bajando las escaleras de nuevo, me dirigí a una puerta que daba acceso a la sala de los vestuarios, pero estaba cerrada, había una palanca a su derecha, pulsándola conseguí abrir la trampilla que daba acceso al escenario, empuje la escalera hasta ella y subí, una vez allí me dirigí hacia los bastidores, como bien me indicó Brie allí estaba Charles, tocando música.

PESQUISAS Y MAS PESQUISAS

Tuvimos una entretenida charla, me relató muchas historias sobre la Opera, también me describió su trabajo allí y cómo había oído comentar a una de las bailarinas algo sobre el famoso fantasma de la Opera.



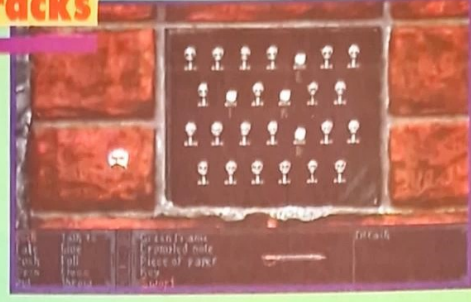
Me dijo que el nombre de la bailarina es el de Julie.

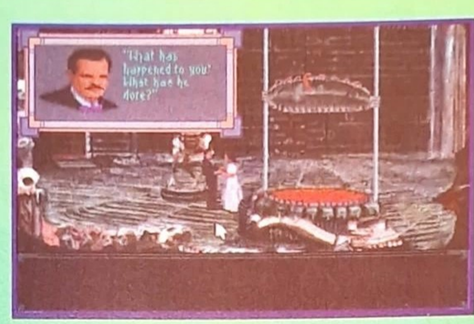
De camino hacia los vestuarios, donde Charles me dijo que seguramente estaría Julie, encontré un filtro de foco de color amarillo que recogí, también comprobé que había una escalera de ca-

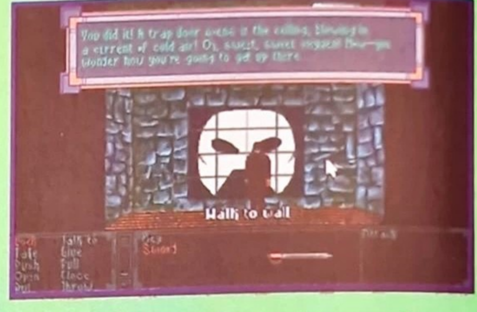
racol y decidí inspeccionar aquella zona, quizás hubiera algo.

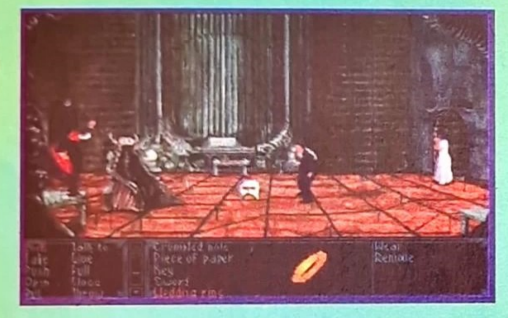
Al intentar acceder a la parte baja, un suceso extraño ocurrió, un saco de arena, de los que hacen el contrapeso de los telones, calló a gran velocidad desde las alturas, preferí no pensar en la naturaleza de aquel incidente y me limité a recoger el saquito del suelo para su posterior investigación.

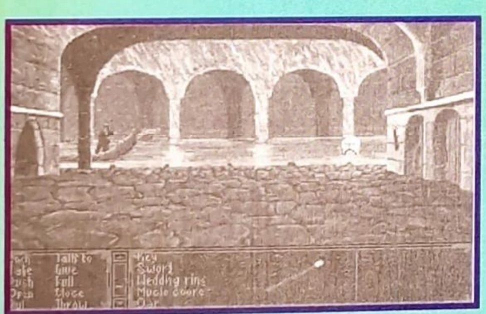
Pero la curiosidad me picaba, así que subí por la escalera de caracol hasta la zona del techo, allí encontré otros dos filtros más de foco, uno era de color azul y otro verde, viendo que en aquella zona

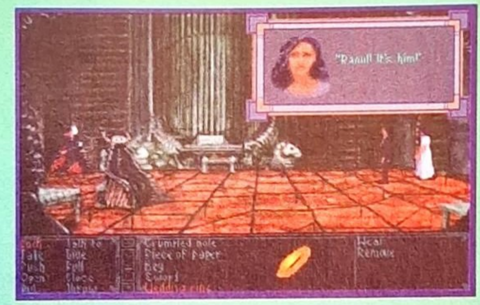


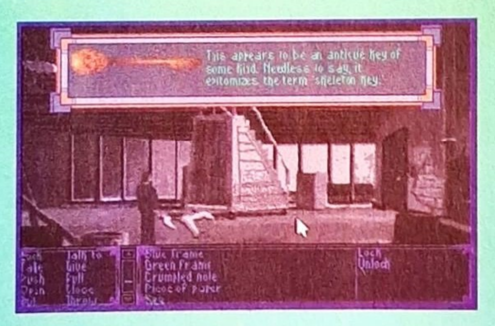








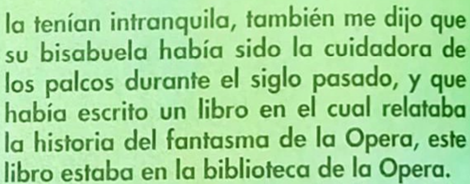




también estaban los atalajes de la lámpara. Me acerqué a ellos para examinarlos con detenimiento, comprobé que había sido un sabotaje, alguien había roto algunos de los hilos que componían la gruesa soga, también pude comprobar con gran sorpresa que había una nota del fantasma, la cual estaba dirigida hacia mi persona, era increíble, era el momento de salir de allí y bajar al sótano para echar un vistazo.

Una vez en el sótano, tan sólo encontré otro filtro de foco, pero esta vez era de color rojo, como ya no había nada más por allí, subí de nuevo al escenario y dirigí mis pasos hacia los camerinos.

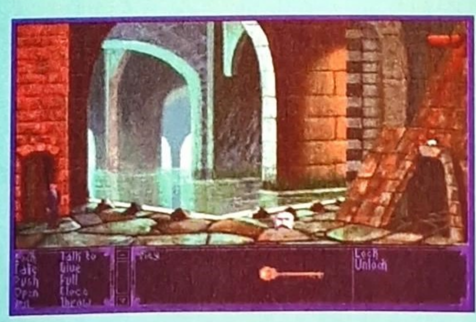
Una vez allí entré en el camerino de Julie, intenté que la charla no pareciera un interrogatorio ya que Julie se mostraba un poco intranquila, durante la conversación me habló de unos sueños que últimamente

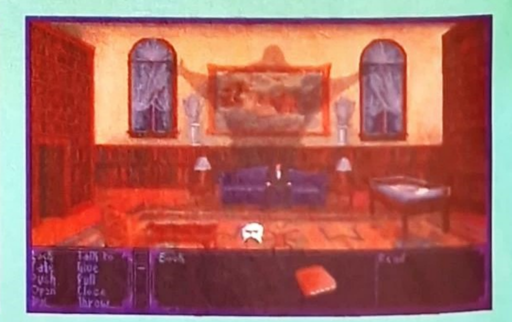


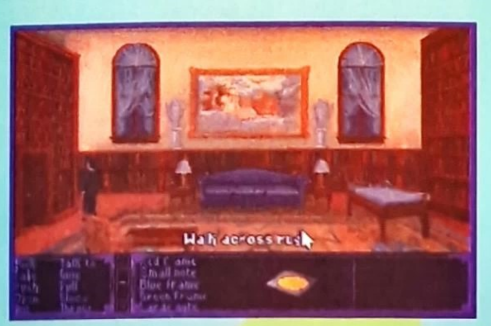
la tenían intranquila, también me dijo que su bisabuela había sido la cuidadora de los palcos durante el siglo pasado, y que había escrito un libro en el cual relataba la historia del fantasma de la Opera, este libro estaba en la biblioteca de la Opera.

Salí de su cuarto intentando hilar toda la información que hasta el momento tenía, una vez en las escaleras subí a la planta superior y allí encontré a Christine Florent, su actitud me sorprendió sobremanera, ya que pareció respirar tranquila cuando entré en la habitación.

Cuando empezamos a conversar comprendí perfectamente su actitud, se sentía amenazada, la razón era tan sencilla como una nota escrita y rubricada por el fantasma de la Opera, la leí y vi cómo el fantasma la acusaba de su agonía en soledad, evidentemente el fantasma estaba enamorado de ella.







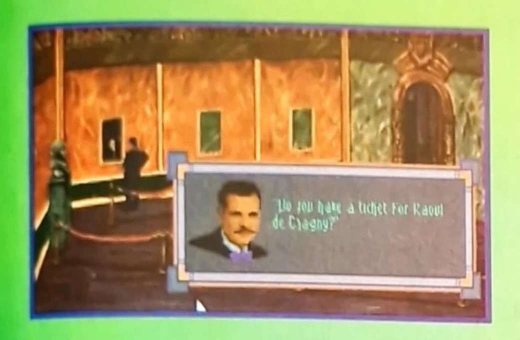


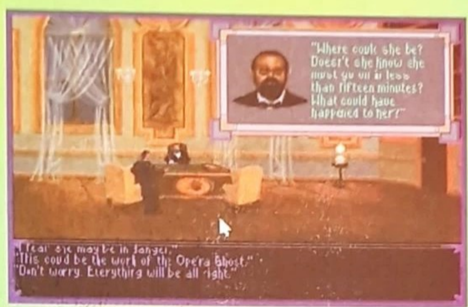
Vaya lió que había allí, ya estaba deseoso por saber qué demonios había en el famoso libro, atravesando todo el patio de butacas fui hacia la biblioteca, allí, al lado de la puerta de entrada al despacho de Brie, estaba el libro, tras una hojeada empecé a engranar todas las cosas que hasta el momento han ocurrido.

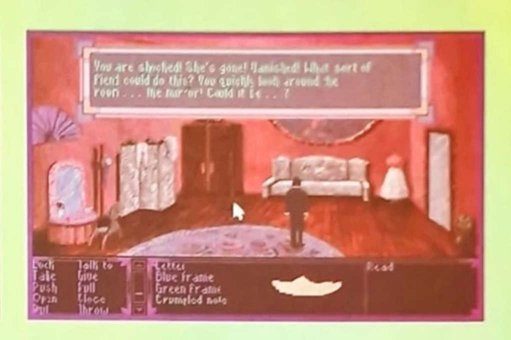
Dando una vuelta por la biblioteca pude comprobar cómo alguien había roto una urna y había robado los objetos que contenía, Brie se sintió incómodo y por que no decirlo, muy intranquilo, me mostró una nota en la cual le amenazaban de un grave accidente si el estreno de la obra era llevado a cabo, de repente un grito interrumpió nuestra conversación, era un grito desgarrador.

El grito era de mujer, por lo cual supuse que vendría de los camerinos, me dirigí hacia allí con toda la velocidad que me permitieron mis piernas, cuando llegué zos, Julie me dijo que había visto a Erik salir de la habitación de Christine y que parecía ir hacia la zona superior del teatro donde se encontraban los focos.

Baje las escaleras a toda prisa, recorrí el escenario y subí por la escalera de caracol, con sumo cuidado fui inspeccionando la pasarela que recorría todo el escenario desde la parte superior, de repente una sombra se desplazó detrás de mí, cuando me di la vuelta un hombre se abalanzó so-

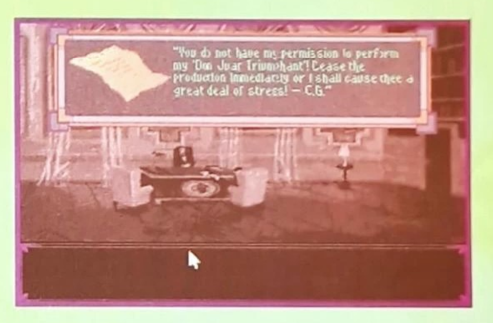


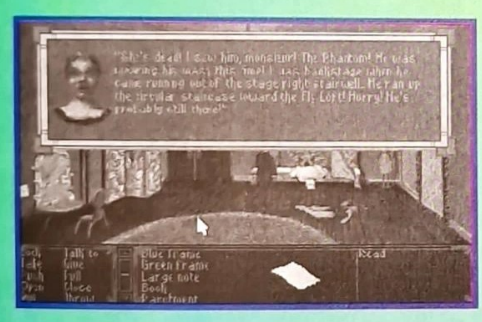


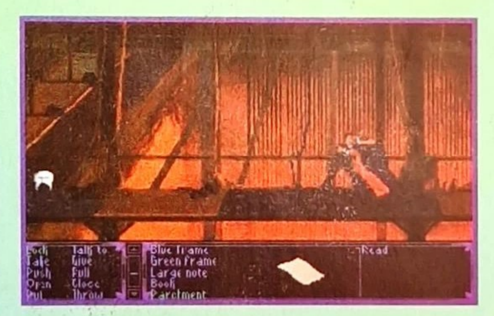


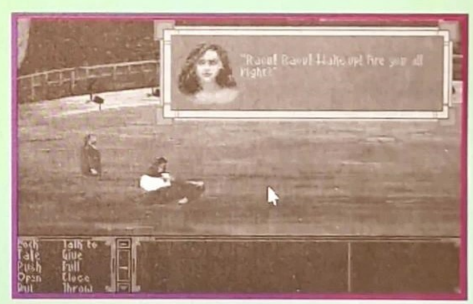










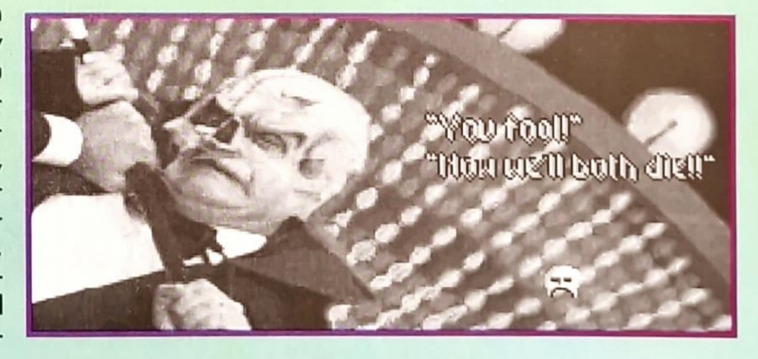


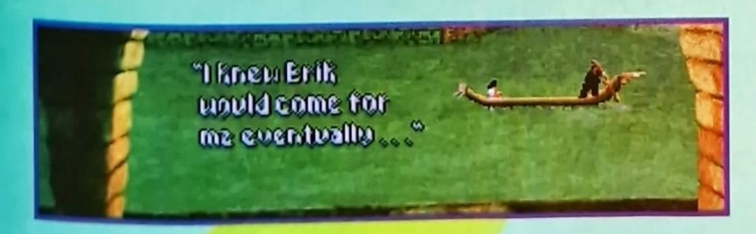
algo muy sospechoso, pensando que lo único que había allí dentro era una mascara y la partitura original del "Don Juan Triumphant", todo aquello iba tomando cada vez más un cariz sumamente extraño.

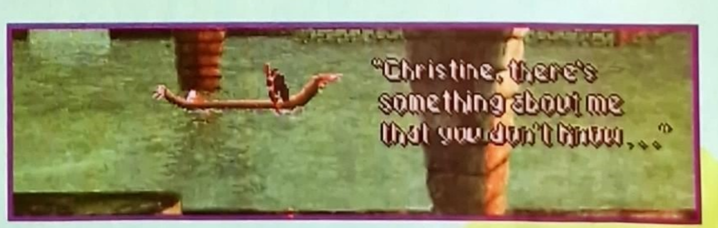
Entré en el despacho de Brie, comentándole los resultados de las pesquisas que hasta el momento había podido recopilar, su cara era el más puro ejemplo del escepticismo, pero su semblante cambió cuando le comenté la rotura y robo del contenido de la urna.

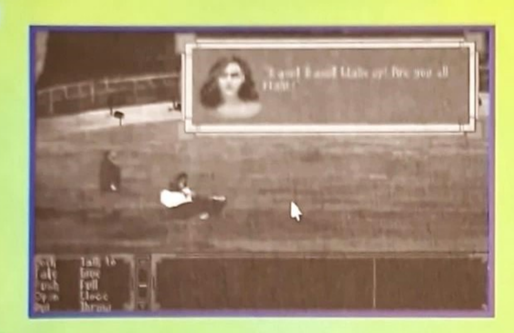
Christine yacía en el suelo inmóvil y Julie estaba a su lado, tras examinar el cuerpo confirmé mi sospecha, Christine había sido asesinada hacía pocos instantes.

Con una voz entrecortada por el pánico y los sollo-









bre mi, tras un forcejeo resbalé y caí por la barandilla de la pasarela.

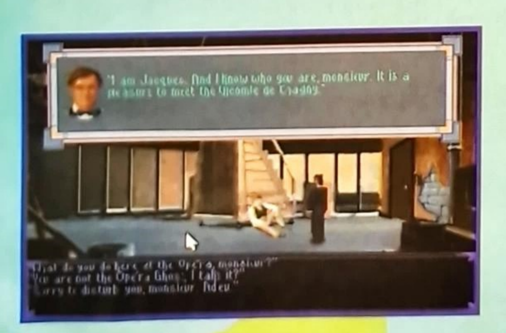
EN OTRO SIGLO

Tras el batacazo y dentro de inconsciencia, vi a dos personas que amablemente me atendían tras mi accidentada caída, ellos me indicaron que había retrocedido en el tiempo ciento doce años, por lo cual estaba en el año 1881.

Cuando conseguí levantarme me propuse echar un vistazo a mi nuevo lugar de trabajo, andando por el escenario encontré otro filtro de foco de color amarillo y junto al telón un gancho, bajé al sótano por la escalera de caracol y allí hallé otro filtro más de color rojo y una linterna de petróleo, seguí bajando por la escalera de caracol y recogí un trozo de cuerda, subiendo de nuevo entré en el falso suelo del escenario, esta vez si que pude acceder desde la habitación contigua.

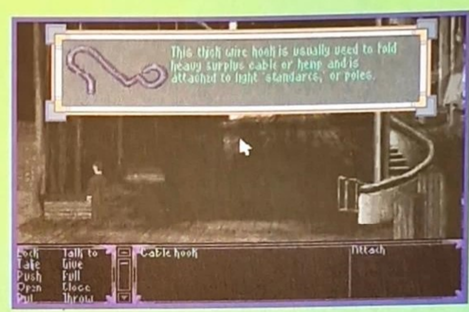
Una vez allí pude entablar una amistosa charla con Jacques el apuntador del teatro, él me informó sobre el fantasma, ya que por estas casualidades de la vida ambos habían sido compañeros de colegio, también me dijo que en algunas ocasiones se podía escuchar una melodiosa música a través de los muros.

Una vez terminada la charla, dirigí mis pasos hacia la biblioteca, encontrándome por el camino con el pintor de los frescos de la Opera, el Señor Edgard Degas, un hombre muy locuaz y simpático, tras esto decidí buscar al Señor Richard, el encargado de la Opera del siglo en que por accidente me encontraba.



Una vez allí me explicó la misiva recibida por ellos y que por supuesto enviaba nuestro famoso Erik, en ella exigía la despreciable cantidad de veinte mil francos al mes, pero sus exigencias seguían, también quería que se le reservara el palco número cinco.

Siguiendo con la conversación hablamos también de las actrices de la Opera por lo visto Christine estaba obteniendo, poco a



poco, unos grandes conocimientos, algo muy sospechoso, parecía recibir clases particulares de alguien.

DESDE LOS PALCOS

Subiendo hacia los palcos encontré a la bisabuela de Julie, la Señora Giry, la pregunté sobre el misterio que rodeaba al palco número cinco, la verdad es que la conversación fue bastante sustanciosa, pero no conseguí que me franquease el paso al palco número cinco.

Como todo aquello parecía ser nuevo, debido a mi involución en el tiempo pensé en recorrer de nuevo toda la parte supe-



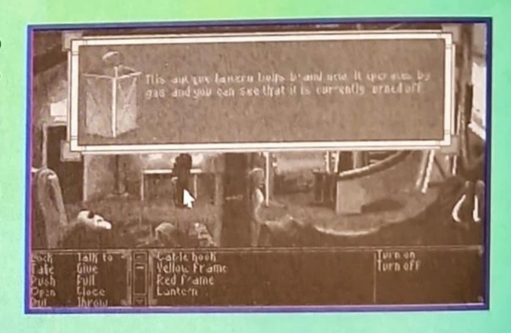
rior del escenario. Una vez allí pude recoger otros dos filtros de foco.

Esta vez la bisabuela de Julie me abrió el palco número cinco, una vez dentro lo inspeccioné cuidadosamente encontrando una nota dirigida a mí, cuando me apoyé en una de las columnas del palco para pensar, este cedió y me mostró una puerta oculta que me fue imposible abrir.

Fui hacia los camerinos pensando que allí podría encontrar algo nuevo, y efectivamente que lo encontré tras una pequeña charla, me confesó su amor, algo que me sorprendió de sobre manera, tras esta pequeña confesión me dijo que había alguien que la daba clases, y me pidió que abandonara su camerino, ya que estaba cerca el momento de que llegara.

Tras mis pasos la puerta del camerino se cerró, pude oír una conversación, en ella le pedía que la amara y que huyera con él, yo sin dudarlo me dispuse a tirar la puerta abajo con un hacha, cuando conseguí derribar la puerta ya no había nadie.

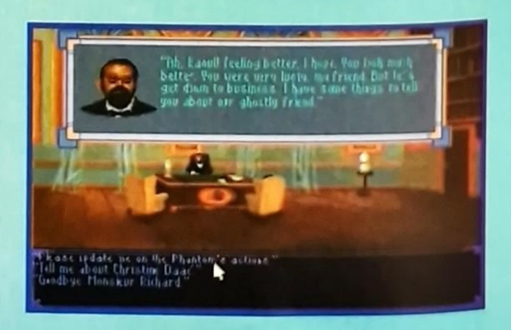
Tras todos estos sucesos pensé que lo mejor sería ir a exponer la situación al Señor Richard, cuando empecé a relatarle lo acaecido, por la puerta entró Christine, explicando que estaba bien, que la función estaba a punto de empezar y que me había dejado unas entradas en la taquilla de la entrada.



Fui hacia la taquilla y recogí un sobre, al abrirlo encontré la entrada y una nota en la que me decía que su vida corría peligro y que tras la función quería verme tras el telón. Subí a mi palco dispuesto a disfrutar de aquella representación, al cabo de diez minutos de su comienzo una cuerda se deslizó desde lo alto del escenario, por ella bajo Erik, acto seguido cubrió con su capa a Christine y ambos desaparecieron como por arte de magia.

UN FINAL INCIERTO

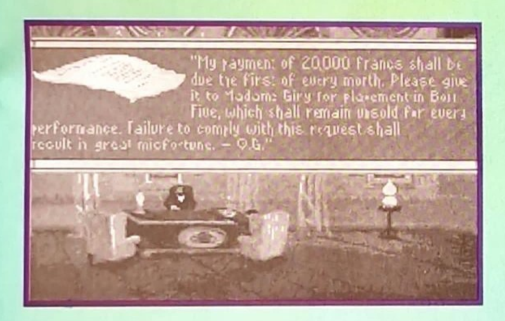
Hablando con el director del teatro del extraño suceso llegamos a la conclusión de



que tenían que haber huido por algún hueco que tuviera el escenario, estaba claro, sólamente podían haber escapado por la trampilla que conducía al falso suelo del escenario, y si habían huido por ahí Jacques lo habría visto, así que él era nuestro próximo objetivo.

Así que salimos pitando a hacer una visita a Jacques, pero cuando llegamos estaba muerto, sin duda habían huido por este camino, en el suelo, al lado del cuerpo yaciente de Jacques, encontré una llave, seguro que durante el forcejeo se le cayó del bolsillo a Erik. Con la llave, en la mano intenté averiguar ¿de dónde podía ser?, claro era lógico, ¿qué puerta había que no hubiera podido abrir?, la del palco número cinco, la falsa puerta de la columna.

Una vez en el palco intenté abrir la puerta con la llave y efectivamente ésta se abrió, salí por ella y me condujo hacia una escalera, subiendo al piso superior no tenía acceso, así que decidí bajar, una vez abajo mi sorpresa fue mayúscula, ya estaba en las catacumbas que horadaban toda la parte inferior de la Opera.



LA CASA DE ERIK

Lo primero era encender la lámpara, no me podía adentrar en las catacumbas sin una luz que guiara mis pasos, el camino no fue fácil, la dirección fue este, norte, este, norte, después pasé por tres salas en dirección al este, otra al norte, dos salas más en dirección al oeste, una al norte, otras cuatro salas al este y la última al norte.

Cuando llegué a la sala, vi a un esqueleto tumbado en el suelo, a su lado había una espada, la cogí. La puerta de acceso estaba cerrada y la clave de acceso estaba en la pared, aquello parecía un abecedario mediante palancas, pero la pregunta era, ¿cuál sería la clave?, de repente una luz se encendió en mi cabeza, ¿a quién buscaba? a Erik, ¿de quién eran aquellas catacumbas en la actualidad?, de Erik, mi idea no resultó fallida.

Una vez pasada la puerta una gran telaraña me impedía el acceso, así que decidí cortarla, seguí hacia delante, pero de nuevo otro problema, del suelo salían llamas y en la pared había un puzzle gigante, supuse que si componía el puzzle entonces se abriría la trampilla que había en la parte superior de la sala, una vez abierta pude subir por ella mediante una soga que tenía.



Por fin había encontrado la guarida de Erik, una extraña sala parecía ser su salón, y un par de puertas cerradas por supuesto a cada lado, un órgano y un sillón, todo aquello me erizaba la piel.

Por una de las puertas podía oír los gritos de socorro de Christine, como pudo me dijo que la única forma de abrir la puerta era tocando una pieza musical en el órgano, así que me armé de valor e intenté chapucear aquellas notas que había oído por las paredes con anterioridad, la suerte estuvo de mi lado y acerté con ellas, automáticamente la puerta se abrió ante mis ojos.





Ella estaba aislada del exterior mediante una especie de sarcófago de cristal, éste se abría mediante un mecanismo hidráulico, no parecía ser fácil su apertura, en el frontal del sarcófago había una especie de calavera, introduje en la nariz de la misma la única llave que llevaba encima, pero no pareció abrirse, seguí inspeccionando la sala encontrando una hilera de calaveras, las cuales se podían pulsar, y empece a pulsarlas como un loco, tenía que sacarla de allí de la forma que fuera.

Una vez abierto nos dispusimos a salir de allí pitando, cuando pasamos a la otra sala Erik apareció por la puerta que estaba cerrada, entablamos una lucha y cuando ya le tenía casi acorralado, desapareció como por arte de magia.

Salimos por la puerta por la que Erik, entró, de camino encontré un bastón que más tarde nos sería de gran utilidad. Cogimos una góndola que nos condujo hasta la entrada de las catacumbas, una vez allí subimos por las escaleras hasta el palco número cinco, cuando llegamos al palco el fantasma nos estaba esperando agazapado, me propinó un fuerte golpe en la cabeza, momento que aprovechó para volver a secuestrar a Christine, aquello no parecía acabar nunca.

Salí corriendo tras ellos encontrándolos en la dichosa lámpara del patio de butacas, descendí por la cuerda y comencé una gran pelea con Erik, ayudándome del bastón conseguí darle la vuelta ya que había conseguido casi asfixiarme con él.

Durante la pelea y debido al movimiento de nuestros cuerpos, la soga que sostenía la lámpara empezó a ceder, hasta que se soltó y caímos al vacío.

A partir de ese momento, todo lo que sucedió nunca dejará de rondar mi cabeza...

ANTONIO GOMEZ





OK PC Especial Trucos

7TH GUEST

En la zona de los cubos tendremos que poner ...."GET BOY TAD"

En la cocina ...."SHY GYPSY SLYLY SPRYLY TRYST BY MY CRIPT"

AFTER THE WAR

Estáis deseosos de victoria, pues bien intrépidos jugadores, probad esto.
ALT + L + B. en el primer nivel
ALT + L + M. en el segundo nivel

ALONE IN THE DARK I

Empezad a jugar, coged el arma que hay dentro del arcón en la habitación del ático. Una vez hecho esto salvad la partida con el nombre de SAVE0. Salid del juego y entrad en el directorio del juego, teclear DEBUG e introducid la siguiente línea:

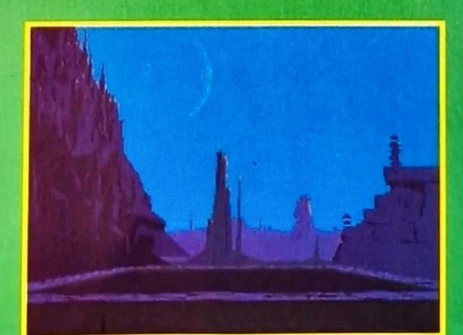
```
NSAVE0.ITD
L
E 4E9A FF E 4EAA FF E 4E90 FF
W
Q
```

Cuando volváis a entrar en el juego seguro que os resulta mucho más fácil.

ANOTHER WORLD

Para los que aún estáis viciados con este magnífico juego, aquí tenéis algunas claves más para que no os atasquéis.

TBHK TTCT
JCGB JHJL
HHFL HBHK







ALIEN BREED

Aquí os ofrecemos unos cuantos códigos de acceso por si, por una casualidad de la vida os habéis quedado atrancados.

2.- A A J I H G D D C
3.- G G H D G G D G
4.- H D I C I C C I I
5.- I D H E H D G C C
6.- I J I I D I H E C
7.- C F D F E F E F J
8.- J I I J I I I I C
9.- A A A A B A A A A
10.- C C G D G B B B B
11.- H H I A A J J I G
12.- G G D D J J H F D
13.- J I E C B F G F F
14.- H G G E D D C C B
15.- H H H G F G D C C
16.- I H D C H G H F F

A-TRAIN

Si pulsamos simultáneamente las teclas Ctrl y Alt y tecleamos "Bellybutton" el final del juego puede que nos sorprenda sobremanera.

simpsons 1 (BARTS VS SPACE MUTANS)

Si buscáis el poder total, es decir ser invencibles en una palabra, podéis introducir esta palabra "COWABUNGA" durante la introducción del juego.

BOLIX

Recordáis este maravilloso juego, pues aquí tenéis un montón de claves para que podásis deleitaros durante este caluroso verano que nos espera.

1.- JNSG5Y1ECB
2.- 182NZZ9542
3.- ON7VHEBOEI
4.- BUMOMGU07H
5.- FCL4C3VPR4
6.- TOV51K97OB
7.- DMBT45ELNY
8.- 45OKH1RUQV
9.- BO2UXYRVPG
10.- VGZZ9P39N1
11.- 3Q3IC2EA0I
12.- OEXD23316Z
13.- SOUYWLGLTB
14.- HMOJLM97Y9
15.- A1SLBHUW7E
16.- BUZ3SWCF1H
17.- RGADFJ49SA
18.- Y9RPGGW6CL
19.- TKEGTA42NN
20.- PBDCYAAAEC
21.- RVHH9FX596
22.- NOZGL7WEQX
23.- 9BEB6PEY43
24.- TP243SU8G1
25.- I96CMSI3D0
26.- 6VIEP83HMN
27.- 69UWYH6N10
28.- Z1IPHJ839Z
29.- UP2AMPE2OE
30.- 78D2VRQJ4G
31.- T8LC4PP7Y2
32.- TCDI3LDZKG
33.- AXCBDCAU8F
34.- ZF2CVZ4L7U
35.- P6CCL9WUJ7
36.- VY8C074GBC
37.- 5OLGPK5EZ3
38.- OM9HAS4IJG
39.- YHQFV3P6LJ
40.- 2R38WNUXYN

CATACOM ABYSS

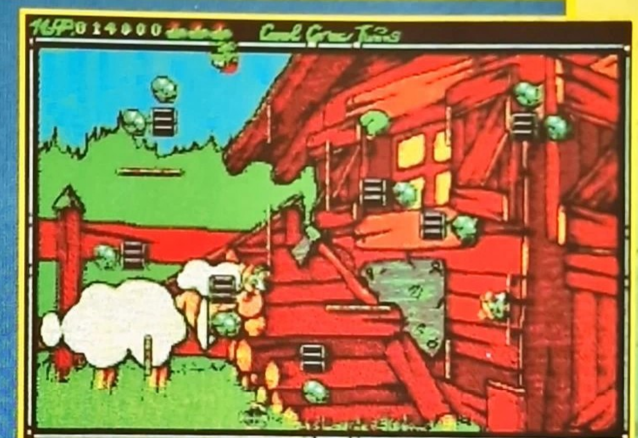
Si se pulsa F10 en combinación con las siguientes letras, podréis conseguir:

G: Especial
Z: Inmunidad
I: objetos extra
W: Cambiaremos de nivel

COOL CROK TWINS

Aquí tenéis algunos de los códigos para pasar a los siguientes niveles.

BLOY
DRIT
FROS
PLIM
CREG
QUOL
ZARP
HISP
TRUB
SMAT
MILP





FORMULA ONE GRAND PRIX

Este es un pequeño truco que os hará mejorar vuestros tiempos en el circuito de San Marino.

El truco es muy sencillo, si en lugar de tomar la doble curva de Aqua Minerale procedemos a atravesarla de forma recta, estoy seguro de que el tiempo que habréis ahorrado os será de suma utilidad.





GOBBLINS

Unas pocas claves para los que se hayan quedado rezagados.

1.- VQVQFDE
2.- ICHEAAV
3.- ECOONCX
4.- ERUIDEE
5.- GOUDRFN
6.- CULBEBN
7.- IAHAHHD
8.- HATEAGK
9.- KONASIM
10.- GLUTEKS
11.- EROITLV
12.- CANJOMY
13.- DUBENNC
14.- SALEROM
15.- SATOPPD
16.- HOBLIQF

INMORTAL

Algunos códigos para diferentes niveles, suerte y a jugar.

2.- CDDFF10006F70
3.- OADDA21000E10
4.- BFDFE31001EB0
5.- 09DE443000EB0
6.- 3B7FD53010E41
7.- 6B10FB1010A41
8.- E590D710178C1



PIPEMANIA

Claves y más claves de diferentes niveles, suerte.

GRIP
TICK
DOCK
BLOB
BALL
WILD

OH NO, MORE LEMMINGS!

Por si os habéis quedado atrancadillos en el nivel de WICKED, aquí tenéis algunas de las claves:

2.- FMCIHTUODG
3.- MCALVUFPDF
4.- CILVUFMQDO
5.- GAHPTDHBEK
6.- IHRTDLGCEJ
7.- LPTLLFADEL
8.- RCLHGILEEF

LOGICAL

Aquí tenemos algunas de las claves de acceso a este estupendo juego, toda una ventaja.

1.- WELLCOME
2.- THE OTHER SIDE
3.- QUADRI QUADRA
4.- STONE ROAD
5.- NICE COLORS
6.- MORE COLORS
7.- REAL FUN
8.- PINK AND PINK
9.- GREEN PATH
10.- BAD DIRECTION
11.- DONT PANIC
12.- COLORMANIA
13.- REFRESHMENT
14.- FULL MOON
15.- RUNNING BALLS
16.- GREEN RIVER
17.- TWO ISLANDS
18.- MORE ISLANDS
19.- TIMES CHANGE
20.- OTHER THINGS

XENON II

En el menú de opciones de pantalla deberemos pulsar F7, acto seguido nos pondremos a jugar y cuando queramos tener inmunidad apretaremos la tecla "i".

POPULOUS II

Si se teclea **Plumpleys** como código, la columna de fuego es reemplazada por la ráfaga sin tener que gastar ni una sola migaja de maná.

PRINCE OF PERSIA

Por si decidís retomar de nuevo este "lujazo" de juego, y tenéis telarañas en la cabeza, os vamos a dar unos truquillos que os harán mucho más sencillo su paso.
Para que todos los trucos surtan efecto,
arrancaremos el juego mediante PRINCE MEGAHIT
ALT T Subirá nuestra vida.
ALT W Tendremos ingravidez.
ALT L Pasaremos al siguiente nivel.

PUSH-OVER

Aquí os ponemos algunas de las claves para que podáis seguir jugando.

12.- 05122
21.- 15878
29.- 09734
44.- 29726
55.- 22558
62.- 16958
77.- 22143
88.- 26879
99.- 09727
101.- 44543

SUMMER CHALLENGE

Cuando vayáis a pasar la prueba de cuatrocientos metros vallas, podéis obtener mayor velocidad si usáis a la vez las teclas de Intro tanto del teclado normal como del numérico.

THE LOST VIKINGS

Para poder cambiar de fase tan sólo debéis pulsar "F6", algo bien sencillo, ¿no creeis?

TORTUGAS NINJA

Cuando se pulsen al mismo tiempo las teclas A, S, D y F, será el momento más adecuado para poder atravesar los gruesos muros de las paredes de los edificios y al igual que el agua, el resto corre de vuestra cuenta.

MORTAL COMBAT

Je, Je, ¿necesitabáis los golpes especiales?, de vuestros jugadores favoritos, pues aquí los tenéis.

LYU KANG: Un salvaje golpe de 360º, seguido de una presa y un terrible golpe que desplaza hacia arriba al contrincante, para que después muerda el polvo de forma estrepitosa.
Adelante, Abajo, Atrás, Arriba, Adelante, Abajo.

KANO: Seguro que ya lo habéis experimentado en vuestro esqueleto, una mano penetra en vuestro pecho y os arranca el corazón sin ninguna contemplación.
Atrás, Abajo, Adelante, Puñetazo bajo.

RAYDEN: El rayo asesino, un rayo como venido de los infiernos, entrará por tu boca, atravesando tu garganta, para instantes después, quemar todos tus órganos, una muerte muy dolorosa y humillante.
Adelante, atrás, Atrás, Atrás, Puñetazo alto.

SCORPION: Después de dejarnos fuera de combate, nos arrancará la cabeza, "que simpático", y nos exhalará su aliento, ¡abrasándonos!, (estoy seguro que ha comido ajo).
Mantener bloqueo, Arriba, Arriba.

SONYA BLADE: El beso de la muerte, la verdad es que a nadie le importaría morir entre sus..., hará llegar hasta su adversario una pequeña bola de luz, que le envolverá en llamas, la cosa esta caliente.
Adelante, Adelante, Atrás, Atrás, Bloqueo.

JOHNNY CAGE: Con una gran simpatía, amabilidad y grandes dotes de actor, nos arrancará la cabeza.
Adelante, Adelante, Adelante, Puñetazo bajo.

SUB ZERO: Gran golpe, gran destrozo, gran termino de juego.
Adelante, Abajo, Adelante, Puñetazo alto.

X-WING

Si los enemigos os fríen con sus lasers, hay una forma muy fácil de evitarlos, y es ir cabeceando con la nave de arriba hacia abajo.

PRINCE OF PERSIA II

La verdad es que la segunda parte es muchísimo más dura que la primera, así que como no somos malos y queremos que os divertáis muchísimo, aquí os mandamos unos "truquis" muy fresquitos.
Para cargar el juego poner PRINCE MEGAHIT, si véis que los trucos no os responden, entonces poned, PRINCE YIPPEEYAHOO

"K" Se cepillará a todos los contrincantes.
"R" Pulsando esta letra resucitaremos.
SHIFT I invertiremos la pantalla.
SHIFT T Pondremos nuestro nivel de botellas al maximo.
ALT N Pasaremos de nivel automaticamente.
CONTROL S Nos convertiremos en sombra.

PRIVATEER

Para empezar a jugar con la nave que se quiera sin tener que gastar un solo duro podéis usar el siguiente truco.
Editaremos la partida salvada y en la línea 0032(0020) del sector 0000000, la segunda cifra de la pareja novena indica el tipo de nave a usar, podréis elegir entre:

3 Galaxy.
2 Centurión.
1 Orión.
0 Tarsus.

OK PC Novedades

DARK SEED CD

- **NOMBRE:** DARK SEED CD
- **COMPAÑIA:** CYBERDREAMS
- **DISTRIBUIDOR:** DRO SOFT

Dark Seed está basado en la fantástica obra del surrealista suizo H.R. Giger, inspirador de películas terroríficas como Alien y Poltergeist II. La ambientación del juego es buena muestra de ello, y en especial las escenas que pasamod dormidos. Se puede decir que Giger cambio el aspecto de la ciencia ficción .

En Dark Seed asumes el papel de Mike Danson, un escritor de libros de ciencia ficción que acaba de comprar una antigua mansión victoriana. Tras una pequeña investigación por la nueva casa, Mike se dará cuenta de que esconde un terrible secreto.

Una aventura con una ambientación increible, que incluye voces digitalizadas y dobladas al castellano y unos escelentes gráficos en alta resolución. La trama de Dark Seed se va desvelando poco a poco, a medida que jugamos.

La música de Dark Seed no está a la altura del resto del juego, se nota que el juego ya tiene algunos años y para los gustos de ahora se queda corta, un poco repetititva. Es una pena que en esta versión en CD-ROM no hayan incluido una versión mejorada de la banda sonora grabada en CD-Audio.

Los requerimientos de Dark Seed son los mismos que en la versión de disquetes, pero con la ventaja de ahorranos las casi 30 Mb, que ocupa esta versión en CD-ROM, de nuestro disco duro.

Dark Seed ya dio que hablar cuando salió en disquetes y es uno de esos juegos que no pasan inadvertidos en un expositor, principalmente por el diseño tan original que tiene su caja. Estso diseños ya son algo habitual en la casa Cyber Dreams, que ya han hecho gala de su imaginación en otros juegos como Cyber Race.



KING QUEST VI

- **NOMBRE:** KING QUEST VI
- **COMPAÑIA:** SIERRA
- **DISTRIBUIDOR:** ERBE



La versión en CD-ROM, de la sexta entrega de la saga de King Quest, se ha adelantado a la versión en disquetes.

Esta nueva entrega nos introduce en una hisla hostil, donde una princesa pide socorro. El Príncipe la ve a través de un espejo mágico y por las estrellas sabe donde está la isla en la que se encuentra cautiva. La situación y aventura le trasladará a través de varias islas en su búsqueda.

El juego en CD-ROM tiene una presentación más larga -de unas 50 Mb- que la versión de disqutes y su mayor novedad es la incoporación de voz a los personajes. Otro de los extras que incopora esta versión es un archivo de video, que funciona bajo Windows, que nos muestra como se ha hecho este juego.

Uno de los puntos flojos del juego es que por desgracia está en inglés y no es posible activar el texto y las voces al mismo tiempo, lo que lo hace mucho más fácil de entender.

El manejo del juego es idéntico al de los últimos juegos de Sierra, ya que utiliza el mismo intérprete.

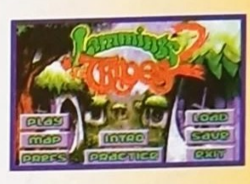
Una de las novedades que incopora esta entrega, es la posibilidad de resolver de múltiples fomas los diferentes enigmas que se nos van presentando a lo largo del juego.

La instalación de King Quest VI CD, no requiere disco duro, aunque si se desea se puede utilizar este para acelerar el juego. Esto puede ser especialmente interesante si ejecutamos el juego bajo Windows, ya que así se ralentiza mucho.



LEMMINGS 2-CD

- **NOMBRE:** LEMMINGS 2-CD
- **COMPAÑIA:** PSYGNOSIS
- **DISTRIBUIDOR:** DRO SOFT



Nuestros amigos los Lemmings atacan de nuevo. En este CD-ROM podrás encontrar 4 Mb que incluyen el juego Lemmings original y su segunda parte: "Lemmings 2 The Tribes".

No creo que nadie a estas alturas no sepa quienes son los Lemmings, pero por si acaso hay algún despistado os diré que son unos diminutos personajes muy tontos que viajan de un lado a otro.

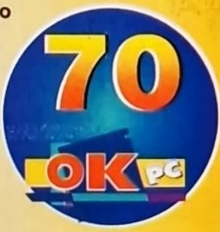
El misterio del juego está en saber darle a cada lemmings las órdenes precisas para que todos, o el mayor número posible, lleguen a casa sanos y salvos. Estas órdenes pueden ser: cambiar de dirección, crear una escalera, hacer un pozo, escalar una pared, etc.

En la segunda parte del juego, Lemmings 2, el juego mejora mucho. Se incluye una excepcional banda sonora y 12 tribus de lemmings con más de 60 nuevas habilidades. Esto aumenta enormemente la dificultad del juego, así que es recomendable que empieces por la primera parte para que captes la filosofía del juego.

Para que comprendamos mejor cual es la historia de los lemmings, se ha incluido un pequeño cuento de más de 70 páginas en el que se cuentan las peripecias de Mac Lemming, un personaje muy especial y la historia de cada una de las 12 tribus a las que tendrás que salvar.

Los gráficos de Lemmings 2 son en 256 colores y el juego dispone de un desplazamiento suavísimo, ya que los rompecabezas normalmente ocupan más de una pantalla.

Esta versión no ofrece ninguna mejora con respecto a la versión en disquetes, por lo que hemos valorado el juego en un 70.



SID MEIER CD

- NOMBRE: SID MEIER CD
- COMPAÑIA: MICROPROSE
- DISTRIBUIDOR: PROEIN S.A.



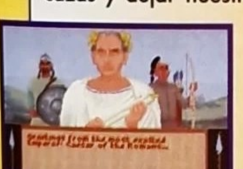
Sid Meier es un conocidísimo programador de juegos. Hay quien dice de él, que siempre anda con un portatil debajo del brazo, y cuando le llegua la inspiración se pone a programar como un loco.

Dos de sus mejores juegos son los que se incluyen en este pack: Railroad Tycoon Deluxe y Civilization. El primer juego no necesita presentación, ya que se ha puesto de moda incluirlo en las últimas recopilaciones debido a su gran éxito. Se trata de una simulación de compañía ferroviaria en la que tendremos que construir nuestras líneas de tren y luchar contra la competencia.

El segundo juego, llamado Civilization, es lo mejor del pack. Tiene la ventaja de que no ha salido en el mercado español anteriormente, por lo que es la única forma de obtenerlo.

Se podría definir a Civilization, como un simulador de historia. El objetivo es conseguir que la tribu que elijas (persas, egipcios, romanos, etc) se desarrolle poco a poco hasta conseguir ser la primera en crear una ciudad en otro planeta. Otra de las formas de ganar es conseguir aniquilar a las otras tribus -hasta un total de siete-.

Cada tribu debe ir adquiriendo diversos conocimientos para poder desarrollarse. Al principio será necesario investigar la Escritura y esto nos proporcionará la posibilidad de crear diplomáticos. Si investigamos la creación mapas, podremos salir con barcazas y dejar nuestras costas, aunque no muy lejos. Como véis, todos los descubrimientos consiguen que las tribus se puedan ir desmarcando del resto.



Civilization es un juego que promete muchas horas de diversión, su único punto débil es que es un juego que ya hace tiempo que se programo y no utiliza las últimas tendencias en gráficos y sonidos de los últimos juegos. Sin embargo, es un juego impecable en du desarrollo, más que recomendable para los amantes de la estrategia.



RUFF'S BONE

- NOMBRE: RUFF'S BONE
- COMPAÑIA: BRODERBUND
- DISTRIBUIDOR: DRO SOFT



Un nuevo cuento llega a nuestros PC, su nombre: "Ruff's Bone" ("El Hueso de Ruff"). Este cuento nos narra la historia de un perrito llamado Ruff, al que su amo le lanza un hueso. La mala fortuna hace que el hueso se pierda y Ruff tiene que encontrarlo para darselo de nuevo a su amo.



Como en anteriores cuentos de la línea "The Living Books" (cuentos vivos), estos cuentos son interactivos. Se puede ir pulsando sobre cualquier dibujo del libro y una mini escena de dibujos animados aparecerá.



Estos CD-ROM están pensados para los niños que pueden ir investigando por el cuento al tiempo que aprender a leer, ya que cada palabra que se pronuncia se va viendo iluminada al mismo tiempo. El cuento se encuentra en dos idiomas, ingles y castellano. La opción de leer el cuento en inglés puede ser muy útil para aprender este idioma.

Para poder ejecutar el cuento, es necesario hacerlo bajo Windows einstalarlo en una carpeta con el programa de instalación que incorpora el juego. La instalación no ocupa nada de espacio en el disco duro.

Como valor añadido, se han incorporado varias demostraciones de los otros cuentos de la casa, como "La Liebre y la Tortuga".



STAR TREK: 25Th ANIVERSARY

- JUEGO: STAR TREK: 25Th ANIVERSARY
- COMPAÑIA: INTERPLAY
- DISTRIBUIDOR: ARCADIA

El vigésimoquinto aniversario de la aparición de la serie Star Trek, se celebra con este espléndido juego con el que podrás disfrutar de las aventuras del U.S.S. Enterprise.

La gran novedad presentada con este juego, que está en formato CD-ROM, es la inclusión de voz a todos los personajes. El CD-ROM incluye casi 590 Mb de información, de las cuales la mayoría son archivos de voz digitalizados. Estas voces son las mismas que las de los personajes de la serie a los que se contrató para hacer el juego, aunque están en inglés por desgracia. Para facilitar la compresión del inglés, se incluyen opciones para ver el texto sólo, escuchar las voces o las dos cosas al tiempo.

A la tripulación del Enterprise ya la conocéis todos: Kirk es el capitán de la nave a quien tu encarnaras, Spock es el científico mundialmente conocido por pertenecer al misterioso planeta Vulcano, Scotty se encarga de la estación de ingeniería y contrala los daños y motores de la nave, Uhura es la oficial de comunicaciones, Sulu es el timonel de nave y el encargado de los escudos, por último, Chekov es el encargado de la nevegación por el espacio y la selección del armamento.

El juego es tanto un arcade, cuando se establecen los combates especiales contra los incansables Klingos, como una aventura, cuando llegamos a un planeta y tenemos que investigar. En los diálogos se nos ofrecera una lista de opcionesen de la que tendremos que seleccionar la más adecuada.

El juego al instalarse y configurarse, ocupa unas 10 Mb de disco duro, no siendo seleccionable si queremos que ocupe más o menos en función de nuestro equipo.

Las atrjetas gráficas que soporta incluyen Sound Blaster, Pro Audio y compatibles y los gráficos son en EGA , VGA o Tandy.

Como valor añadido se han incluido en el CD-ROM demostarciones de numerosos juegos de la casa Interplay que en muchos casos son jugables.

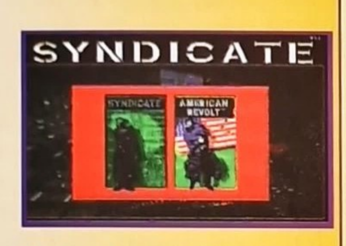


OK PC Novedades

SYNDICATE CD

85 OK PC

- **NOMBRE:** SYNDICATE CD
- **COMPAÑIA:** BULLFROG
- **DISTRIBUIDOR:** DRO SOFT



Muchas veces, cuando se lanza un CD-ROM al mercado de un juego que ya ha salido, no se añade nada y simplemente se pasa a este formato desde los disquetes. Syndicate en CD-ROM no sigue esta línea y se ha cuidado para que sea totalmente jugable desde el propio CD-ROM.

Syndicate CD incluye un programa de instalación especial para escoger el tipo de juego a utilizar y la configuración de nuestro equipo. Este juego no ocupa nada en el disco duro, salvo las partidas que grabemos que no llegan ni a ocupar 27 bytes., toda una delicia.

El juego de la versión en CD-ROM no se diferencia en nada con respecto a la versión de disquetes. La mejora es que, a parte de no ocupar nada en el disco duro, incluye la extensión del juego "American Revolt" y la posibilidad de elegir el idioma en que queremos ver los textos, incluyendo el castellano.

Syndicate CD es un adictivo arcade con un interface muy simple, todo el manejo se realiza con el ratón. Como miembro de un sindicato militar del futuro, tenemos que conquistar el mundo y eliminar a los otros sindicatos.

Las misiones son muy variadas: destruir vehículos, robar tecnología, rescatar a un rehén, acabar con los miembros de un sindicato enemigo, llevar una ambulancia a una ciudad, etc.

Al principio, nuestros hombres no tendrán buenos equipos, se limitarán a pistolas y mini escudos. Con los fondos que se consiguen de los territorios que conquistemos, podremos investigar nuevas armas y mejoras para nuestros cyborgs o comprar más armamento y equipo para la siguiente misión a realizar.



DRAGONS'S LAIR CD

94 OK PC





- **NOMBRE:** DRAGON'S LAIR CD
- **COMPAÑIA:** READY SOFT
- **DISTRIBUIDOR:** ARCADIA

Dragon´s Lair es un juego que apareció al principio de los ochenta en las salas de máquina recreativas. Por aquel entonces, Street Fighter ya nos atrapaba y arruinaba los bolsillos echando monedas.

Cuando llegó Dragon´s Lair, todos los moldes se rompieron y se puede afirmar que fué la primera máquina que ofrecía una película interactiva, en la que el desarrollo de los dibujos animados dependía de nuestras acciones. Dragon´s Lair fué el primer juego en introducir la técnica del laser disc

La versión en CD-ROM de este juego te ofrece la misma versión que tenía esa máquina. Más de 30 escenas llenas de color y animación, con unos gráficos y sonido sorprendentes.

El juego se basa en pulsar la tecla adecuada en el instante adecuado. Una vez conocidas todas las secuencias de teclas pierde el interés, pero en esta versión, como se han incluido más de 30 escenas, os aseguro que hay diversión para rato. Y si os lo termináis tendréis una pequeña sorpresa.

Un gran inconveniente de esta versión es la gran cantidad de memoria LIM/EMS libre que hace falta. Se recomiendan 4 Mb libres, lo cual es imposible con ordenadores de 4 Mb instaladas. Incluso es recomendable mucho más. En equipos con menos memoria libre lo que se puede notar es el sonido entrecortado. Si dispones de un CD-ROM a doble velocidad, este problema se solucionará y no tendrás problemas teniendo mucha menos memoria libre.



PRIVATEER CD





- **NOMBRE:** PRIVATEER CD
- **COMPAÑIA:** ORIGIN
- **DISTRIBUIDOR:** DRO SOFT

Ya está aquí la versión en CD del juego Wing Commander Privateer. En este CD-ROM se han incluido el juego original, las nuevas misiones y el módulo de voces en un mismo CD-ROM, en total, unas 16 Mb que nos ahorraremos de nuestro escaso disco duro. La instalación ocupará menos de 1 Mb en el disco duro.

Tanto el juego original, como las misiones secretas, se adaptan perfectamente al módulo de voces. Ahora, en vez de leer los textos, lo oirás de viva voz. Esto ambienta especialmente los combates cuando insultamos a nuestros rivales.

En Privateer CD se han incorporado nuevas características, algunas de las cuales ya estaban en las nuevas misiones. Ahora tendrás mejores estadísticas sobre las naves derribadas.



El equipo disponible para mejorar las naves también ha aumentado sensiblemente. Incluye cañones de fusión mucho más potentes, una nueva armadura isometral, nuevos refrigeradores de armas, regeneradores de escudo mejorados, motores avanzados y nuevos robots de reparación mucho más rápidos.



Privateer es un juego que te ofrece toda la emoción de un arcade con sus más espectaculares combates espaciales. Pero además de un excelente arcade-simulador espacial, tiene toda una aventura a descubrir y resolver. La parte estratégica es también muy importante, ya que nosotros seremos los que decidamos cuales son las mejoras que introducimos en nuestra querida nave.

SIM CITY 2000:ESCENARIOS VOLUMEN I



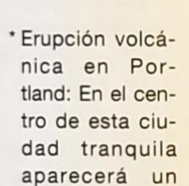
- **NOMBRE:** SIM CITY 2000: ESCENARIOS VOLUMEN I
- **COMPAÑIA:** MAXIS
- **DISTRIBUIDOR:** DRO SOFT

Uno de los modos más excitantes para jugar en el juego Sim City 2000, es el "Modo Desastres". Con esta ampliación para el juego, que por supuesto requiere del juego original ya instalado, podréis añadir un total de 10 nuevos desastres al juego.

La instalación es muy simple y los nuevos escenarios se añaden directamente a la lista de escenarios disponibles en la opción "Cargar Escenario".

Los 10 escenarios son los siguientes:

* Terremotos e incendios en San Francisco: Tendrás que probar tus dotes de buen bombero y administrar tus hombres por la ciudad.





* Invasión de OVNIS en Atlanta: ¿Dejarás que quede reducida a cenizas esta hermosa ciudad?

* Erupción volcánica en Portland: En el centro de esta ciudad tranquila aparecerá un volcán, destrozando cables y provocando incendios.

* Haz de energía de microondas en Silicon Valley: Las nuevas tecnologías del futuro no siempre son seguras.

* Disturbios en Washington D.C: La población está muy furiosa y si la policía no actua destrozarán la ciudad.

* Colapso nuclear en Manhattan: La energía nuclear no es tan segura como creían los habitantes de esta ciudad cuadriculada.

* Inundación en Davenport, I.A.: El nivel de agua invadirá la ciudad y las zonas costeras se limpiarán de población.

* Contaminación en Chicago: ¿Lucharás contra la industria? ¿Establecerás controles? ¿Agilizarás el tráfico con nuevas vías?



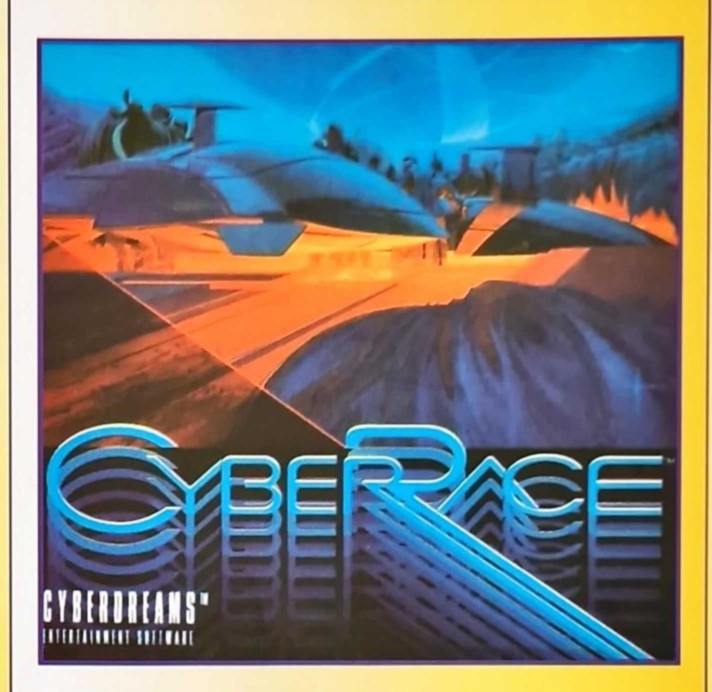
* Tormenta de fuego en Malibú: Minifuegos te harán la vida imposible.

* Huracán en Homestead, Florida: Un huracán arrasará todo lo que encuentre a su paso.

CYBERRACE CD



- **NOMBRE:** CYBERRACE CD
- **COMPAÑIA:** CYBERDREAMS
- **DISTRIBUIDOR:** DRO SOFT



Tras "El Gran Desastre", en el que un destructor galáctico apuntó por error a un sol y éste estalló, las naciones del universo decidieron abandonar las armas y resolver sus diferencias en otro "Campo del Honor".

Ahora se ha creado la CyberRace, una carrera suicida donde todo vale y los vencedores serán los que tomen el control de las galaxias.

Tu padre fue asesinado en esta carrera y ahora tu eres forzado a competir. Para ello raptan a tu novia y te aseguran que por cada punto que pierdas la torturarán a muerte.

CyberRace es un revolucionario simulador de carreras y combate en 3D con paisajes Voxel ultrarrápidos y secuencias cinematográficas de 256 colores.

Los vehículos que utilizarás en la carrera están diseñados con técnicas "render" y, por si quieres jugar fuera de la pantalla, se incluye un vehículo de regalo en la caja.

La estrategia también tiene cabida en este juego. A medida que ganes las diversas carreras o quedes en buenas posiciones, se te recompensará con créditos. Con este dinero podrás ampliar tu vehículo con nuevos misiles, escudos, etc.

El juego está doblado al castellano y su banda sonora es excelente, diseñada por el ganador de un Emmy. Pero este no es el único autor de renombre universal, entre las filas de los creadores de este juego está Syd Mead, mundialmente conocido por sus trabajos en: "Blade Runner", "Tron", "2010" y "Star Trek: La película".

Es importante destacar que la versión en CD-ROM es idéntica a la versión en disquetes y que su ventaja reside en no ocupar más de 200 Kb en el disco duro, ejecutándose el resto desde el CD-ROM. Si se quiere, porque se dispone de un CD-ROM muy lento, se pueden instalar 20 Mb en el disco duro para acelerar el juego, pero esto es opcional.

VUE[...] DE H[...]

"Sólo el espíritu de ataque ubicado dentro de un corazón valiente permitirá que un caza tenga éxito, por muy desarrollado que éste esté" comentó en su día el General Adolf Galland teniendo mucha razón, y si no poneros a prueba al mando de los numeros cazas que tenemos a nuestra disposición en esta entrega de tres auténticos simuladores de guerra aérea, aquí no tendrá mucho sentido coger el mejor y mas rápido avión, sólo nuestra valentía y ganas de hacer, logrará hacernos salir victoriosos.



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: AIR COMBAT CLASSICS
- Tipo: SIMULACION
- Compañía: LUCAS ARTS
- Distribuidor: ERBE



Nos encontramos ante tres simuladores de combate aéreo en un periodo esencial de la historia de la aviación, la Segunda Guerra Mundial. Una época de honor, valor y sacrificio; que bien merece la pena recordar y dedicarle una reflexión.

Productos como estos han sido creados para mantener vivos esos recuerdos. Los programadores de estos tres productos nos transportan al interior de una cabina de un avión de la 2ª G.M., de forma que podamos experimentar la intensidad del combate aéreo y poder adquirir un conocimiento de la lucha desarrollada en ese tiempo.

En cada uno de los simuladores se nos da la posibilidad de jugar en ambos lados del conflicto.

Battle of Britain puede ser observado tanto a través de los ojos de los británicos como de los alemanes, Battlehawks 1942 puede ser dirigido tanto desde la perspectiva americana como desde la japonesa durante el año clave de la guerra del Pacífico de 1942.

Estos simuladores que fueron ampliamente premiados hace escasos años, considerados como impresionantes tanto de movimientos como de gráficos, quizás ahora se les note la falta de los asombrosos avances de la informática y gráficos que nos encontramos en simuladores que acaban de salir al mercado; pero que os voy a decir, lo que ha sido bueno, bueno seguirá...

Los juegos pueden instalarse en el disco duro de forma individual y selectiva, mediante un cómodo menú de instalación.

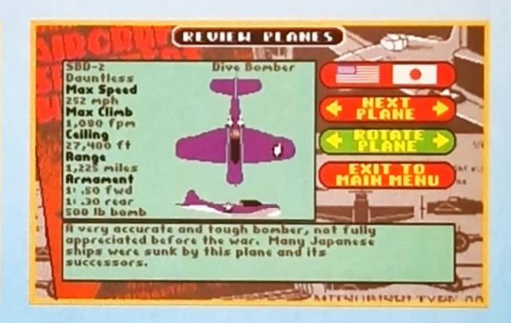
LOS LLENOS
ISTORIA

BATTLEHAWKS 1942

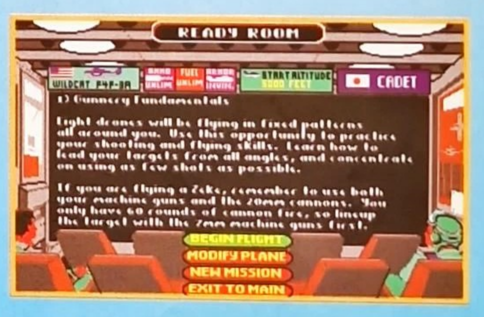
Teniendo como fondo un avión de caza sobre la cubierta de un portaaviones, se nos mostrará un selecto menú de opciones, donde escogeremos cómo disfrutar de este simulador, bien eligiendo una "Misión de entrenamiento", las cuales no se reflejarán en el importante Registro de Servicio, una "Misión de Servicio Activo", que si contara en el Registro podremos también inspeccionar detalladamente los aviones a nuestra disposición.

Hay diferentes misiones de entrenamiento, como combates contra cazas enemigos; hacer de escolta a una flota de barcos o divertirnos en una arriesgada misión de ataque con torpedos.

Pero las misiones que cuentan de verdad son las de Servicio Activo, que nos recompensarán con deseados ascensos, pero recuerda que algunos pilotos jamás regresaron a sus portaaviones. ¡CUIDADO! En cada una de las misiones podemos modificar el modelo de avión, nivel de munición, combustible, daños, altitud de comienzo y nivel de destreza del enemigo ¿Qué más queremos?



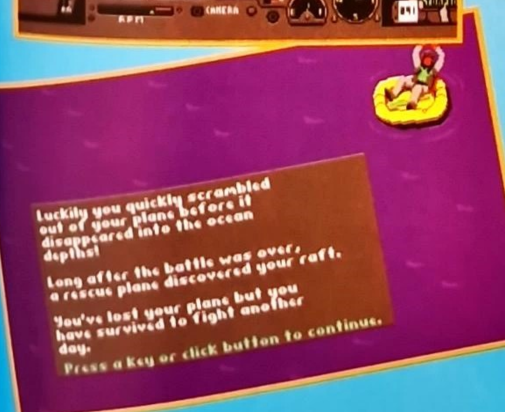






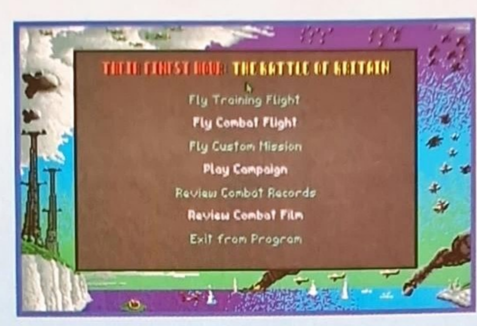


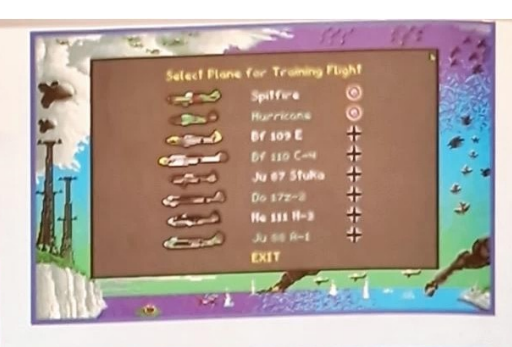


















Las opciones que se nos presentan en este simulador son semejantes a las del anterior, a excepción de que podemos combatir en misiones personalizadas que nos crearemos mediante el constructor de misiones que acompaña al juego.

En este simulador al igual que en el otro, podemos ver la película de combate que hayamos grabado y salvado en las diversas misiones en las que nos hayamos jugado el pellejo.

El modo de terminar una misión puede ser de lo más variado; estrellándonos, algo normal en los primeros vuelos; con aterrizajes forzosos en los que destruiremos el avión pero salvaremos la vida; saltando en paracaídas tanto sobre la tierra como sobre el mar; o bien pulsando sencillamente la tecla "Q" del teclado.

Ganaremos medallas y ascensos si tu y tus compañeros de vuelo cumplís repetidamente los objetivos de vuestras misiones.

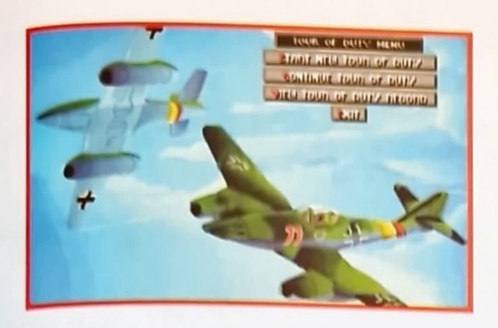
THE BATTLE OF BRITAIN

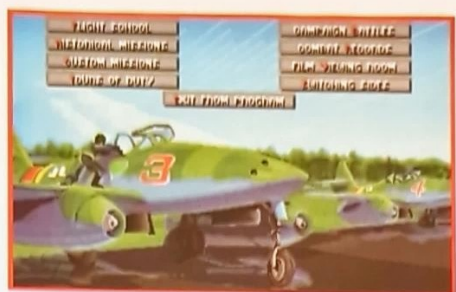
Este es un juego al igual que los otros en el que es recomendable el uso de Ratón y Joystick, aunque el teclado puede controlar todas las funciones del juego.

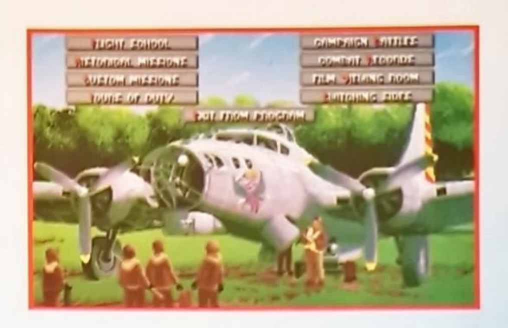










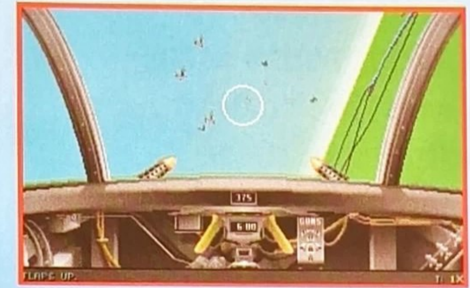






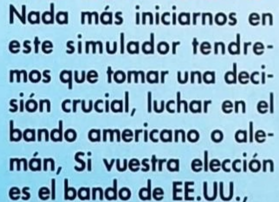










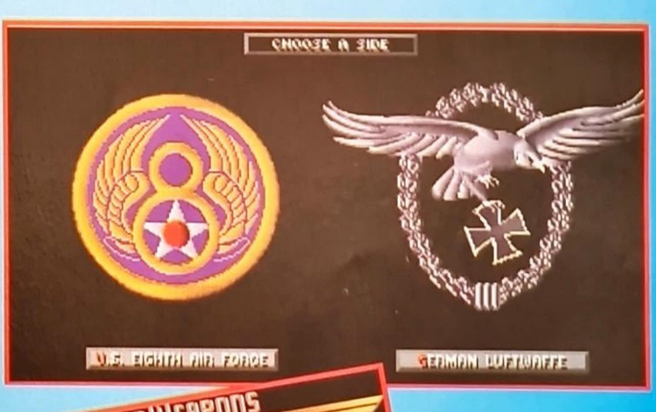


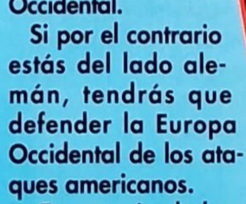
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

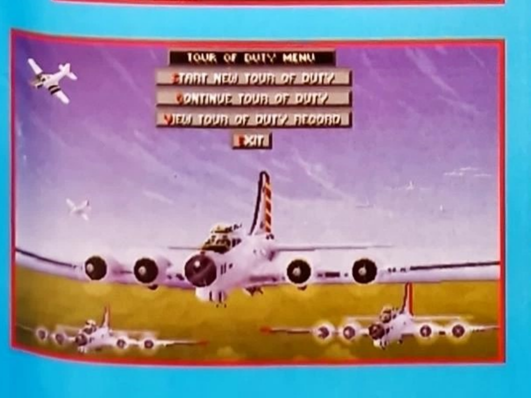
Nada más iniciarnos en este simulador tendremos que tomar una decisión crucial, luchar en el bando americano o alemán, Si vuestra elección es el bando de EE.UU., vuestras misiones consistirán fundamentalmente en bombardeos estratégicos a la luz del día en distintos objetivos de la Europa Occidental.

Si por el contrario estás del lado alemán, tendrás que defender la Europa Occidental de los ataques americanos.

En este simulador a semejanza del anterior, podemos crearnos nuestras propias misiones personalizadas, algo interesante.







EN DEFINITIVA

Si te consideras un amante de los simuladores de vuelo, este es un Pack Games que no debes dejar pasar de largo. Por el contrario, si tan sólo eres un aficionado, te aseguro que no quedarás defraudado en ninguno de los tres juegos, aunque a buen seguro podrás encontrar simuladores con mejores gráficos, pero no por ello debes menospreciar a ninguno de estos tres consagrados simuladores.

Ten siempre presente lo siguiente: "El piloto que ve primero al otro ya tiene la mitad de la victoria".

JESUS HERVAS



Si desea más información acerca del mundo de las aplicaciones para PC podrá encontrarla en *El usuario de MS-DOS* y *El Usuario de Windows* de Anaya Mutimedia.



Utilice un fichero de intercambio permanente para conseguir un acceso a disco duro más rápido. Cambie el dispositivo de contención del ratón para evitar problemas al intercambiar aplicaciones MS-DOS y Windows. Desfragmente el disco duro para acelerar su acceso. Obtenga la máxima cantidad de memoria, tanto convencional como extendida. Todas estas técnicas, y otras muchas más, le servirán para conseguir el máximo rendimiento de su ordenador mientras utiliza Windows.

Como se vió en el primer artículo (en el número anterior de esta revista) es necesario configurar Windows adecuadamente para aumentar su rendimiento y disfrutar de toda su potencia. Se explicó cómo utilizar el acceso a disco de 32 bit (también llamado FastDisk) para aumentar la velocidad de acceso a disco duro y para poder ejecutar simultáneamente más aplicaciones no Windows. También se vió cómo modificar algunas de las variables del fichero SYSTEM.INI (*EMMExclude* y *WindowUpdateTime*), para evitar colisiones en la memoria y para ganar rapidez en Windows.

Ahora se comentarán otras técnicas como, por ejemplo, utilizar la memoria virtual y los ficheros de intercambio, cambiar el dispositivo de contención del ratón, optimizar la memoria y el disco duro antes de usar Windows y otra serie de ideas y trucos mientras se trabaja con él. Todo esto para conseguir utilizar al máximo todos los recursos de que disponga nuestro sistema.

MEMORIA VIRTUAL

Para aumentar la cantidad de memoria total disponible, Windows utiliza el disco duro para almacenar los datos, desplazándolos a un fichero, llamado de intercambio, cuando la memoria se llena, recuperándolos cuando los necesita. Esta utilización del disco duro es lo que se conoce como memoria virtual.

El fichero de intercambio puede ser de dos tipos: temporal o permanente. La diferencia está en que el primero se crea cada vez que Windows se pone en funcionamiento (cuando finalizamos la sesión Windows desaparece), y utiliza el espacio en disco que necesite, hasta una cantidad máxima que haya sido previamente especificada. Por el contrario, el fichero de intercambio permanente tiene un tamaño fijo, y ocupa un espacio en disco duro que no se libera cuando dejamos de trabajar con Windows.

El fichero de intercambio permanente es el que permite un acceso más rápido, ya que utiliza únicamente *clusters* contiguos y evita los procedimientos normales de lectura y escritura de ficheros del MS-DOS. Las únicas restricciones son que no se puede almacenar en una unidad de red y que requiere espacio en disco contiguo (cuanto mayor sea éste, mayor podrá ser el fichero de intercambio permanente).

Para modificar el tipo de fichero de intercambio, poniéndolo por ejemplo de tipo permanente, siga los siguientes pasos:

- Haga doble clic sobre el icono *Panel de control* que está dentro del grupo *Principal* del Administrador de archivos.
- Haga doble clic sobre el icono *386 extendido* (véase **Figura A**).

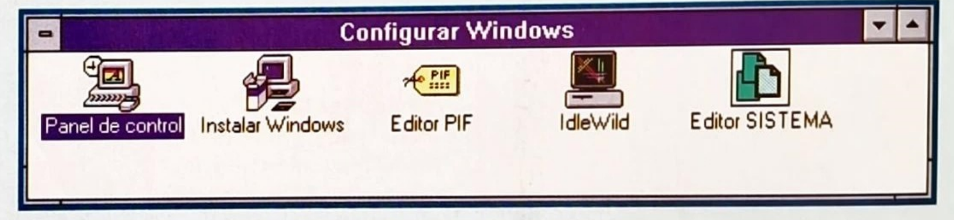


Figura A **Haga doble clic sobre el icono 386 extendido que está situado en el Panel de Control.**

TECNICAS PARA MEJORAR WINDOWS (y II)

O OPTIMIZAR DOWS

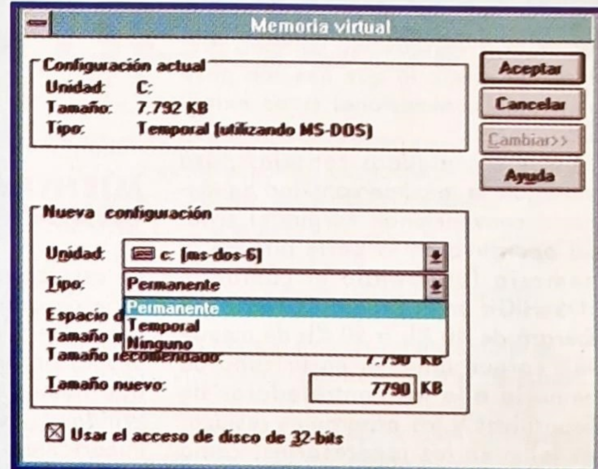


Figura C *Seleccione un fichero de intercambio permanente para conseguir un acceso a disco más rápido.*

- Haga clic sobre el botón ***Memoria virtual***. Aparecerá una ventana como la de la **Figura B**, donde puede ver la configuración actual de la memoria virtual: el tipo actual de fichero de intercambio, su tamaño y la unidad donde se encuentra ubicado.
- Haga clic sobre el botón ***Cambiar*** para modificar esta configuración.
- Haga clic en la lista desplegable Tipo y verá los distintos tipos de fichero de intercambio que puede seleccionar: *Permanente*, *Temporal* o *Ninguno* (véase **Figura C**). Seleccione *Permanente* para conseguir un acceso a disco más rápido. En lo que se refiere al tamaño, no hace falta que seleccione el máximo (suele ser la mitad del espacio total disponible en la unidad), vale con utilizar el tamaño recomendado. Guarde los cambios y reinicie Windows.

CAMBIANDO EL DISPOSITIVO DE CONTENCION DEL RATON

Trabajando con Windows 3.1 con un ratón conectado al puerto serie, puede que alguna vez le haya desaparecido el puntero del ratón al conmutar entre aplicaciones Windows y MS-DOS, trabajando en modo extendido. En la mayoría de los casos esto se puede solucionar fácilmente, modificando el dispositivo de contención del puerto serie (COM1, COM2...) donde lo tenga conectado.

Para hacer esto haga doble clic sobre el icono *386 extendido* del *Panel de control*. Verá que en la parte superior aparece una sección titulada *Contención de dispositivo*. Marque ahora el botón *Nunca alertar* (véase **Figura D**) y haga clic en el botón ***Aceptar*** para guardar la configuración.

ANTES DE USAR WINDOWS

Para optimizar Windows lo primero es configurar adecuadamente su PC. En este apartado vamos a ver algunos aspectos básicos para configurar su ordenador de manera que pueda utilizar Windows 3.1 con los recursos de memoria y disco duro en las mejores condiciones. Expondremos, por tanto, algunas ideas y técnicas para conseguir este objetivo.

DESFRAGMENTAR EL DISCO DURO

La fragmentación no es un problema de integridad de datos, sino de eficacia del disco duro. Consiste en que los ficheros, es decir los datos, no están almacenados de forma contigua en el disco sino en bloques dispersos. Los ficheros fragmentados necesitan más tiempo para ser leídos y escritos que los contiguos. Puede eliminar la fragmentación de su disco duro y mejorar el rendimiento de Windows utilizando alguna utilidad de desfragmentación de las que existen en el mercado (el MS-DOS 6 incluye una). Su ordenador se lo agradecerá.

CONSEGUIR LA MAXIMA CANTIDAD DE MEMORIA

Cuanta más memoria disponga Windows para trabajar mayor será su rendimiento. Por eso debemos inten-

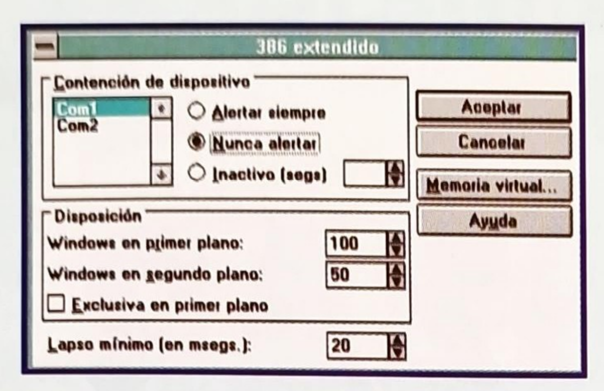


Figura D ***Ventana de la sección 386 extendido del Panel de control.***

tar dejar a Windows la máxima cantidad de memoria que nos sea posible, tanto convencional como extendida.

Estos son algunos consejos para conseguir la máxima cantidad de memoria convencional: cargue el sistema operativo en la parte alta de la memoria (utilizando el comando DOS=HIGH en el fichero CONFIG.SYS liberará de 40 Kb a 50 Kb de memoria); cargue también en la zona de memoria alta los controladores de dispositivos y los programas residentes (elimine los innecesarios, como por ejemplo el controlador del ratón o el fichero ANSI.SYS); cree bloques de memoria superior (UMB).

En cuanto a la memoria extendida, asegúrese de tener la máxima cantidad posible, y consérvela como tal. Si posee memoria expandida, conviértala totalmente en extendida. Si va a trabajar con programas MS-DOS que realmente necesiten memoria expandida, tendrá que reservar la cantidad mínima que requieran estos programas para funcionar, pero solamente si va a trabajar en modo estandard de Windows. En modo extendido se puede usar memoria extendida para emular la expandida.

MAS IDEAS

Comentamos ahora brevemente algunas otras ideas para mejorar el rendimiento en sus sesiones con Windows:

- Utilice un caché de disco. Windows 3.1 incluye el caché de disco SMARTDRV.EXE para acelerar la lectura y la escritura en disco duro.
- Use una unidad RAM, si le sobra mucha memoria, para guardar ficheros temporales.
- Instale un controlador de memoria extendida (XMS). HIMEM.SYS es el que viene con Windows.
- Mantenga actualizados los controladores de dispositivos como SMARTDRV.EXE, EMM386.EXE o el controlador HIMEM.SYS (utilice para ello las últimas versiones).

MIENTRAS SE USA WINDOWS

En este apartado vamos a ver otra serie de consejos para acelerar Windows, pero ahora desde dentro del propio programa, es decir, una vez que hemos comenzado una sesión Windows. Estos aspectos no son tan importantes, ni suponen tanto aumento en el rendimiento del sistema como el que suponían todas las ideas que se han propuesto anteriormente de forma más extensa, pero son pequeños granitos de arena que forman parte de la gran montaña que supone optimizar Windows.

Más consejos:

- Utilizar una resolución de gráficos menor. Cuanto menor sea la resolución de la tarjeta de vídeo que tengamos configurada, menor será el tiempo que tarde Windows en actualizar los *pixels* de la pantalla (por ejemplo, seleccionar una VGA de 640 x 480 *pixels* en lugar de SVGA de 800 x 600 *pixels*).
- Desactivar la memoria expandida si no se usa. Si no se van a cargar programas MS-DOS o si estos no necesitan utilizar memoria expandida se puede desactivar poniendo la siguiente línea en la sección [**386Enh**] del fichero SYSTEM.INI:

NoEMMDriver=On

- Usar el modo estandard. A veces trabajar en modo estandard supone un ahorro de tiempo, sobre todo cuando sólo se vaya a ejecutar una aplicación.
- Utilizar un diseño liso como fondo de escritorio de Windows. El uso de un papel de tapíz requiere una cierta cantidad de memoria para guardar la imagen y un cierto tiempo para redibujar el escritorio.
- Cerrar las aplicaciones que no se utilicen, ya que éstas ocupan recursos del sistema (aunque estén minimizadas).
- Cambiar el Administrador de impresión a prioridad baja. Así imprimiremos más despacio, pero ganaremos tiempo para las aplicaciones Windows.
- Trabajar con las ventanas maximizadas.

CONCLUSION

A lo largo de estos dos artículos se han visto varias técnicas para mejorar el rendimiento de Windows: utilizar el acceso de disco de 32 bit, modificar algunas variables del fichero SYSTEM.INI, utilizar ficheros de intercambio permanentes, deshabilitar el dispositivo de contención del ratón, compactar el disco duro, conseguir la máxima cantidad de memoria convencional y extendida, etc. Todas ellas con la finalidad de optimizar este potente entorno de trabajo y sacarle el máximo provecho, y que usted

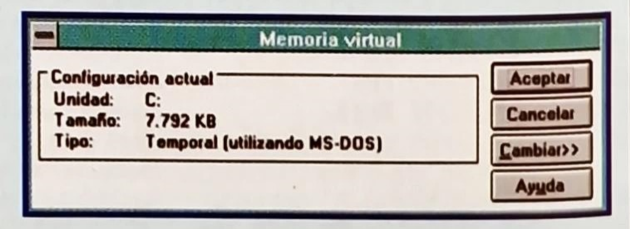


Figura B **Para cambiar la configuración actual de la memoria virtual haga clic sobre el botón Cambiar.**

Si quieres saber miles de trucos y secretos, aquí los tienes.

Si eres usuario del sistema Windows o del sistema MS-DOS. no puedes dejar de comprar una de estas revistas.

En ellas descubrirás todos los secretos de los sistemas Windows y MS-DOS. así como los trucos que no cuentan los manuales de los programas.

Trucos fantásticos, nuevas operaciones de los programas y un sinfín de posibilidades que se abren ante ti.

Dispondras de ejemplos prácticos de todos los trucos, presentados gráficamente, con pantallas reales que muestran cuál es su desarrollo.

Te resolvemos problemas concretos.

Con un lenguaje ameno y sencillo, de fácil compresión para todos.

Aprende las últimas técnicas para convertirte en todo un experto y lograr una total optimización de las posibilidades de tu ordenador.

Descubre cómo ahorrar tiempo en operaciones rutinarias.

Todo esto y mucho más, cada mes en tu kiosco, o en tu casa si te suscribes.

El usuario de Windows y el usuario de MS-DOS.

Las herramientas más útiles para los usuarios de PC.

Reserva tu ejemplar o te quedarás sin trucos.

EL USUARIO DE MS-DOS

Técnicas, trucos e ideas prácticas para usuarios de ordenadores personales con MS-DOS

Automatice tareas con los archivos BAT

EL USUARIO DE WINDOWS

Técnicas, trucos e ideas prácticas para usuarios de ordenadores personales con Windows

Ahorre tiempo usando el teclado

Solucionamos la configuración de los puertos COM





Adquiéralas en su librería o en su kiosko habitual. Si desea suscribirse a estas dos revistas, envíe este cupón al **apartado de correos 984 Ref. El usuario de MS-DOS y El usuario de Windows. 28020 Madrid**, o bien llamando al teléfono (91) 742 94 79. Srta. Mayte Cantador.

☐ *Deseo suscribirme anualmente (11 números), con un 20% de descuento por 6.600 ptas., IVA incluido, cada revista.*

☐ *El usuario de MS-DOS.* ☐ *El usuario de Windows.*

Nombre: .... Profesión: ....

Adjunto talón conformado a ANAYA MULTIMEDIA, S.A.

Dirección: .... Teléfono: ....

C.P.: .... Localidad: .... Provincia: ....

Mediante mi tarjeta: VISA N.º ____ ____ ____ ____

Fecha de caducidad __ __

AMEX N.º ____ ____ ____ ____

Firma: .... *Fecha:* ....



CINE

CARRY ON COLUMBUS

Esta es una divertida comedia para alegrarnos la cara tras el final del verano. La película es una parodia del descubrimiento de América por parte de Cristóbal Colón.

En lugar de La Pinta, La Niña y La Santa María, sólo existe La Santa María. En lugar de marineros consumados, sólo hay presos cuyo último y único encuentro con el agua fue la dieta a pan y agua de la prisión. Y colón ni siquiera tiene su propio mapa; su mapa es una reliquia de 1.500 años que perteneció a los bienes de Moishe el navegador, un marinero desconocido que dio la vuelta al mundo en el año 207. Un problema más se une a esta parodia, el mapa está en hebreo, una lengua no muy popular con la inquisición del siglo XV.

CINE

TOM Y JERRY - LA PELICULA

Nuestros amigos de la infancia atacan de nuevo. Esta es la primera película que se hace desde su creación, allá por el año 1940.

En la película, cada día es una aventura para Tom y Jerry, el dúo del gato y el ratón más famoso del mundo.

Una película divertida y desenfadada que hará las delicias de todos los amantes de estos dos personajes y sus travesuras sin fin.



LIBROS

COLECCION: Informática Personal y Profesional

TITULO: GUIA DE PROGRAMACION NOVELL NETWARE

EDITORIAL: Anaya Multimedia

AUTOR: M. Day, M. Koontz y D. Marshal

Con un nivel medio-avanzado, este libro escrito por los propios ingenieros y desarrolladores de Novell, esta indicado príncipalmente para los usuarios y programadores del entorno de desarrollo NetWare 4.0, presentado información sobre temas básicos como el enlazamiento y carga de módulos, la programación del sistema de ficheros o la escritura de código C, además de temas más avanzados como la programación multiproceso o el ensamblado en 32 bits.

En resumen, la guía indispensable para desarrollar aplicaciones servidor para redes NetWare 3.X y 4.X. gracias a los consejos, secretos y ejemplos prácticos que aparecen en el libro. Además, incluye un disquete con el código fuente de todos los ejemplos.

PVP: 6306 Ptas + IVA

COLECCION: Guía Práctica

TITULO: LENGUAJE ENSAMBLADOR DE LOS 80x86

EDITORIAL: Anaya Multimedia

AUTOR: Jon Beltrán de Heredia

Esta guía esta pensada para aquellos que quieran aprender código máquina en el lenguaje ensamblador de los PC 80x86.

El contenido de este libro nos expone los conocimientos necesarios de este lenguaje, desde los conceptos básicos como son los sistemas de numeración, hasta otros más específicos como la gestión de memoria y E/S.

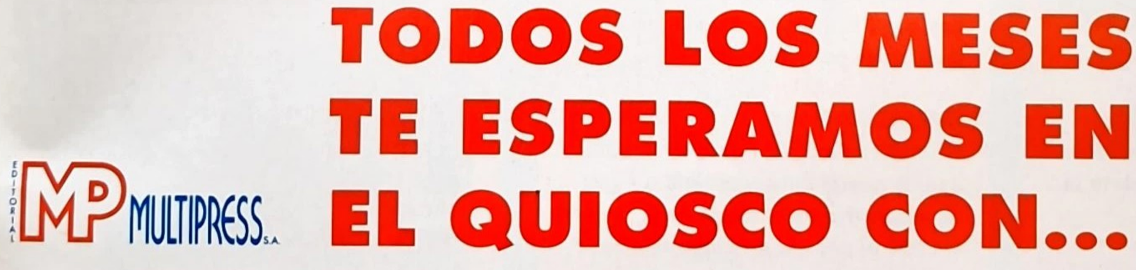
Al estar pensado en el 80x86, este libro nos expone todos los recursos que proporciona el PC y el sistema operativo.

El libro incluye una gran cantidad de ejemplo prácticos, para desarrollar programas complejos en lenguajes ensamblador o implementar funciones para lograr la máxima velocidad de ejecución de los programas.

Los capítulos en los que se divide este libro son: sistemas de numeración, arquitectura de los ordenadores, la instrucción MOV, aritmética y lógica, instrucciones de salto, la pila, control de la visualización, las interrupciones, la BIOS y el MS-DOS, entorno de desarrollo y ejecución de programas, E/S, gestión de ficheros, gestión de memoria, interfaz con lenguajes de alto nivel y programación avanzada.

PVP: 6306 Ptas + IVA







la información más completa y veraz sobre el mundo del videojuego. Noticias, previews, críticas de los juegos de mayor impacto del momento, posters, mapas, los mejores trucos, y mucho, mucho más para tu consola.

¡ANIMATE! TIENES UNA CITA CON OK SUPER CONSOLAS, TU REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS

OK PC CORREO

OK PC intentará responder a todas las cartas. Por motivos de espacio, puede que algunas de ellas se recorten.

ALONE IN THE DARK

¿Qué tengo que hacer para matar al pirata de la pata del palo?

ANTONIO GOMEZ
MADRID

RESPUESTA

Para matar al pirata de la pata de palo necesitas una buena espada y una buena sucesión de golpes después cuando luches contra él, con un poco de práctica le ganarás en tres o cuatro combates como mucho.
La espada la tiene una estatua que te ataca si te acercas, la estatua



que te encuentras al bajar por las escaleras de la azotea.
Para matar a esa armadura necesitas lanzarle algo contundente. Si has inspeccionado al completo la mansión, verás que hay una estatuilla muy pesada en una habitación en la que para ver necesitas encender la lámpara. Lanzale la estatuilla a la cabeza de la estatua y acabarás con ella. La espada se quedará en el suelo lista para que la cojas.

LARRY I

Ya me he casado y he estado en la habitación, ¿qué hago con el martillo que encuentro en el bar de Lefty? ¿Y con la recepcionista del casino? ¿qué hago con los enanos?

LUIS DAVID BERRAGO
MADRID



RESPUESTA

Las dos primeras preguntas se resuelven del mismo modo. Con el martillo, vete al balcón de la habitación de la "chica de mala reputación" que hay encima de Lefty y con una cuerda, que espero que hayas tomado de la habitación de la luna de miel, te cuelgas por la barandilla. Haciendo puenting te acercas a la venta de al lado y golpeas el cristal con el martillo. Una vez que lo hayas roto podrás coger un bote de píldoras afrodisiacas que puedes utilizar con la recepcionista. En cuanto a los enanos de la capilla que comentabas en tu carta, no hemos podido saber a lo que te referías. En la capilla tras casarse no hay que hacer nada, así que no te preocupes por ellos.

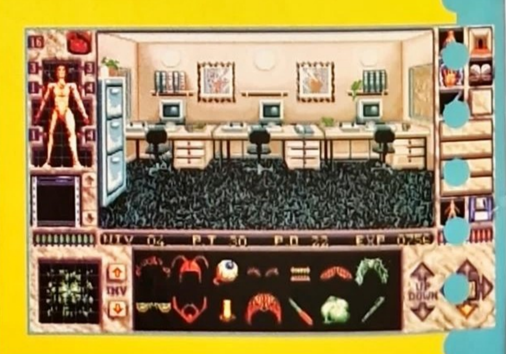
ELVIRA II

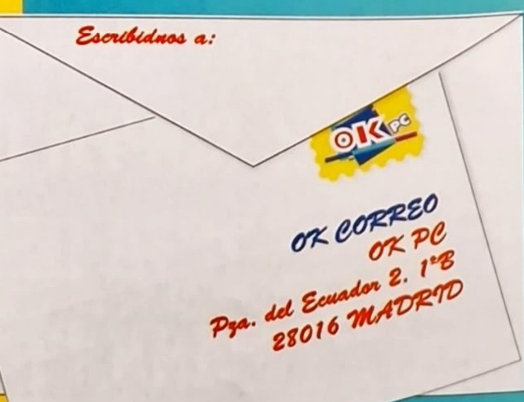
En el estudio 2, es decir, en la casa ¿cómo puedo conseguir la llave que se encuentra en el fondo de la pecera sin que el pez me arranque la mano? ¿cómo puedo conseguir el agua bendita? Se que está en la capilla pero no puedo cogerla. He visto que en el número 1 publicásteis un Tricks&Tracks de este juego, ¿qué tengo que hacer para conseguirlo?

MARIA TERESA GIMENEZ
SENTMENAT (BARCELONA)

RESPUESTA

* Para coger la llave de la pecera tienes dos opciones en función del personaje que escogieses al principio. Si tienes suficiente poder de Telekinesia, más de un hechizo, puedes sacar la llave con uno de estos hechizos, pero asegurate de que siempre te sobre uno, ya que te hará falta más adelante obligatoriamente.
La otra forma es envenar a los peces, para ello necesitas un veneno que obtendrás del científico que hay en el laboratorio del estudio, en el que te encuentras, no se te olvide ponerte un buen disfraz, y un pedazo de carne.
* Para coger el agua bendita lo que necesitas son unos tubos de ensayo donde introducir el agua. En el laboratorio del estudio 2 hay muchos libres.
* Para obtener números atrasados no tienes más que llamar al número de teléfono: 457 53 02.





¡La radio más pequeña del mundo!

para los suscriptores de OK PC



FM Tiny Turner es una extraordinaria radio de FM que se está haciendo muy popular por su increíble tamaño y la calidad de su sonido, propia de receptores más voluminosos.

La puede utilizar en cualquier circunstancia, incluso haciendo deporte, ya que su peso (¡23 gramos!) hace que tan sólo su espectacular audición sea perceptible: lo demás como si no existiera.

Se controla mediante un selector de sintonía automático, que cambia de emisora mediante una simple pulsación.

Incluye unos micro auriculares de gran calidad cuyo cable funciona también como antena.

¡No deje escapar esta oportunidad!

Oferta válida únicamente para España

OK PC

Deseo suscribirme a la revista **OK PC** por el periodo y modalidad de pago que indico.

NOMBRE ______ **1er. APELLIDO** ______

2º APELLIDO ______

DOMICILIO ______ **NUMERO** ______ **PISO** ______

C. POSTAL ______ **CIUDAD** ______

PROVINCIA ______

EDAD ______ **CIF o NIF** ______ **TELEFONO** ______

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

☐ POR UN AÑO
7.200 Pta. 12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío. La suscripción por un año comprende 12 números sencillos a 600 Pta.

NOTA: Las personas que renueven la suscripción se beneficiarán de la oferta en vigor.

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**
☐ **CHEQUE** a nombre de **MULTIPRESS, S.A.** adjunto a este boletín

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD
☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ______/______/______/______

Caduca ______199______ MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta

Envíe este cupón a: MULTIPRESS, SA. Pza. República Ecuador, 2. 28016 MADRID Tno: (91) 457 53 02 Fax: (91) 457 93 12



NUESTROS ELEGIDOS *Del mes*

R A N K I N G

1



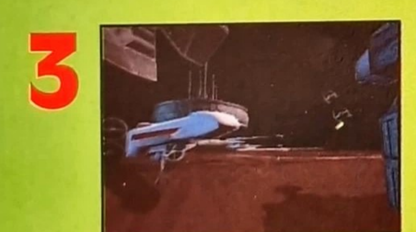
HEIMDALL 2 (Core/Proein S.A.)
Vive una nueva aventura de la mitología vikinga, donde un dios viene a la tierra convertido en hombre para conseguir reunir las cuatro partes del talismán que abrirá un terrible portal, el de otro dios rival.

2



LARRY - 6 CD
(Sierra/Erbe)
El golfo más picáro de la historia entra de nuevo por la puerta grande de la diversión.

3



TIE FIGHTER
(LucasArts/Erbe)
La otra cara de la moneda. Vive los más duros combates desde el lado del Imperio.

4



1942
(Microprose/Proein S.A.)
Revive las más duras batallas aéreas de la Segunda Guerra Mundial.

5



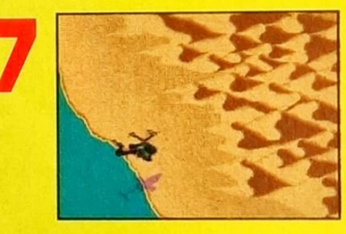
DARK LEGIONS CD
(SSI/Dro Soft)
Un juego que mezcla la estrategia de teblero con la rapided de reflejos de los arcades.

6



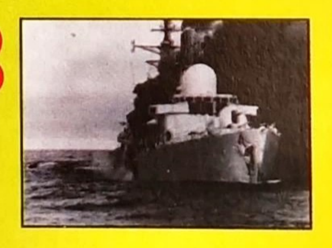
HELL CAB - CD
(Time Warner/Erbe)
Un planeta lleno de mujeres con muy mala idea. ¿Conseguirá salir vivo nuestro nuevo héroe de esta aventura?

7



DESERT STRIKE
(GREMILIN/Erbe)
Todo un arcade en que tú controlas un superhelicópteros en diversas misiones en el desierto.

8



AEGIS
(Time Warner/Erbe)
Un nuevo concepto de simulador de guerra naval. Música en CD y gráficos en SVGA son su mejor baza.

9



SOCCER KID
(Krisalis/Proein S.A.)
Lucha contra los extraterrestres con sólo un balón.

10



CHESS SYSTEM
Oxford Sf./System 4)
Un nuevo juego de ajedrez, simple pero potente. Todo un reto para los expertos.

LLEGA A ESPAÑA LA REVOLUCION

LAS MEJORES COMPAÑIAS DE SHAREWARE



LAS MAS VENDIDAS DE LAS LISTAS USA

TELEFONO DEL DISTRIBUIDOR: 91/308 52 97

¡¡ YA EN ESPAÑA LAS VERSIONES REGISTRADAS !!



LA CREADORA DE WOLFENSTEIN 3D LANZA EN ESPAÑA **BLAKE STONE** 1

Entra en combate mortal contra un loco científico y su ejercito de mutantes. Requiere 386/486, DOS 5+. Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 2 discos. 1ª misión (10 niveles)
Versión Registrada: 6 misiones (60 niveles) **P.V.P. 7.990 Ptas.**



2 **WOLFENSTEIN 3D**
Por fin en España las 6 misiones completas de uno de los mejores juegos de todos los tiempos.
Requiere VGA, 286+. Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 2 discos. 1ª misión (10 niveles)
Versión Registrada: 6 misiones (60 niveles) **P.V.P. 7.200 Ptas.**

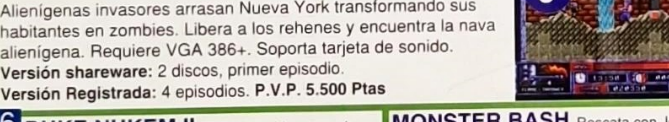


3 **RAPTOR**
Pilota la más poderosa nave del futuro, cumple misiones y mejora tu nave. Puntuado con un 91% por MicroManía.
Requiere 386/486 VGA. Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 2 discos, primer sector.
Versión Registrada: 4 misiones. **P.V. P. 6.500 Ptas.**



4 **HOCUS POCUS**
Hocus sueña llegar a ser un poderoso mago. Para ello tendrá que superar 4 grandes pruebas a las que le sometera El Concilio de los Magos. Requiere 386/486, VGA.Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 2 discos, 1ªmisión.
Versión Registrada: 4 misiones **P.V.P. 6.500 Ptas.**

5 **HALLOWEEN HARRY**
Alienígenas invasores arrasan Nueva York transformando sus habitantes en zombies. Libera a los rehenes y encuentra la nava alienígena. Requiere VGA 386+. Soporta tarjeta de sonido.
Versión shareware: 2 discos, primer episodio.
Versión Registrada: 4 episodios. **P.V.P. 5.500 Ptas**



6 **DUKE NUKEM II** Duke, ha sido atrapado por alienígenas.Lucha contra los Rigelantis. Requiere 286+ y VGA. Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 2 discos, 1ªmisión.
Versión Registrada: 4 misiones. **P.V.P. 5.500Ptas.**

8 **MONSTER BASH** Rescata con Johnny Dash a su perro dálmata prisionero del Conde Chuck. Requiere EGA +, 286 +. Soporta tarjeta sonido
Versión shareware: 2 discos, 1ª misión.
Versión Registrada: 3 misiones. **P.V.P. 4.500 Ptas.**

7 **BIO MENACE** Eres el super agente Snake Logan y tendrás que salvar el mundo del Doctor Manglel. Requiere EGA, +, 286 +. Soporta tarjeta de sonido.
versión shareware: 1 disco, 1ª misión.
Versión Registrada: 3 misiones. **P.V.P. 4.500 Ptas.**

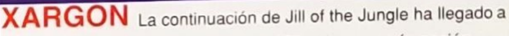
9 **GOODBYE GALAXY** Ayuda a Comander Keen contra el malvado plan de Shikadi. Requiere EGA +, y 286 +. Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 1 disco, primer escenario.
Versión Registrada: 2 escenarios. **P.V.P. 4.500 Ptas.**

EPIC MEGAGAMES



10 **EPIC PINBALL** HA ROTO EL MERCADO
El mejor Pinball de la historia. Permite 3 ó 5 bolas. Los mejores efectos de sonido jamás escuchados.
Requiere 386 +, VGA. Soporta tarjeta de sonido .
Versión Shareware: 2 discos, 1a pantalla.
Versión Registrada: 8 pantallas. **P.V.P. 7.900 Ptas.**

11 **ZONE 66**
Venga la muerte de tus padres pilotando la más avanzada nave de combate. Excelente secuencia de entrada con gráficos tipo Manga. Requiere 386+, 2Mb RAM, 2Mb de disco duro (no soporta disco duro comprimido) y VGA.
Versión Shareware : 1 disco, 1ª misión.
Versión Registrada: 8 misiones **P.V.P. 6.900 Ptas.**



12 **XARGON** La continuación de Jill of the Jungle ha llegado a España con excelentes gráficos de 256 colores y más acción.
Requiere 386 +, VGA. Sopora tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 1 disco, primer escenario.
Versión Registrada: 3 escenarios 60 niveles. **P.V.P. 5.500 Ptas.**



13 **SOLAR WINDS**
Aventura espacial. Juego de rol con misiones espaciales, batallas estelares etc. Requiere 286+, VGA. Soporta tarjeta de sonido
Versión Shareware: 1 disco, 1ª misión.
Versión Registrada: 2 misiones. **P.V.P. 5.000 Ptas.**

14 **ANCIENTS**
Lidera a 4 personas en este juego de Rol en su viaje desde una ciudad medieval. Requiere 286+, VGA, 640 RAM y ratón.
Versión Shareware: 1 disco, 1ª aventura.
Versión Registrada: 2 aventuras. **P.V.P. 4.000 Ptas.**



15 **DARE TO DREAM**
Atrapado en tus sueños, debes escapar. Requiere 386+, Windows 3D + Soporta Soundblaster.
Versión Shareware: 1 disco, primer escenario. **Versión Registrada:** 3 escenarios. **P.V.P. 4.000 Ptas.**

16 **JILL OF THE JUNGLE**
Hay un montón de sorpresas ocultas, incluyendo niveles secretos.
Requiere 286+, VGA. Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 1 disco, 16 niveles. **Versión Registrada:** **P.V.P. 4.600 Ptas.**

¡¡VERSIONES SHAREWARE!! PROBAR ANTES DE COMPRAR!!

"los programas shareware requieren registrarse en caso de encontrarlos útiles" ¡¡Solicita nuestro catálogo!! Pedidos por teléfono: 91/308 34 46
Versión Shareware 1 disco: 800 pts. / 2-5 discos : 750 pts. / 6-10 discos: 700 pts. / 11-20 discos: 650 pts. / más de 20 discos: 600 pts. (precios por disco)
IVA incluido en todos los precios.

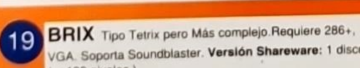
Association of Shareware Professionals



17 **DOOM** La última versión del mejor programa de todos los tiempos.
Consta del primero de los 3 escenarios: Knee Deep in the Dead. Admite hasta 4 jugadores en red y un nuevo nivel de dificultad. ID Sofware.
Requiere 386/486 y 4Mb RAM.
Versión Shareware: 2 discos.



18 **SPEAR OF DESTINY**
La continuación de Wolfenstein 3D. Infiltrate en la fortaleza Nazi y recupera el objeto que Hitler cree que le hará invencible: El Spear of Destiny. Requiere VGA y 286 o +. Soporta tarjeta de sonido.
Versión shareware: 2 discos, 2 niveles.



19 **BRIX** Tipo Tetrix pero Más complejo.Requiere 286+, VGA. Soporta Soundblaster. **Versión Shareware:** 1 disco, (+ 100 niveles)

20 **VGA PLANETS** Juego conquista espacial
Versión shareware: 2 discos.

21 **REDHOOKS REVENGE** Serás el pirata más poderoso del oceano. Juego de mesa para uno a tres jugadores. **Versión shareware:** 1 disco

22 **CATACOMB ABYSS 3D** Gráficos estilo Wolfenstein 3D Requiere 640K RAM, EGA + y 286/386/486.
Versión Shareware: 1 disco

23 **EMULADOR DE SPECTRUM**
De Gerton Lunter. **Versión Shareware:** 2 discos.

24 **JUEGOS DE SPECTRUM** Cerca de 100 juegos para el Emulador de Spectrum de Gerton Lunter. The lords of Midnight, El Hobbit...
Versión Shareware: 5 discos

25 **GAME BUILDER LITE** Diseñador de aventuras gráficas. Soporta CGA, EGA y VGA.
Versión Shareware: 1 disco.

26 **WORLD EMPIRE II** Juego estrategia bélica tipo RISK para Windows.
Versión Shareware: 1 disco.

27 **MVP 3-POINT BASKETBALL** Compite desde la línea de tres puntos.
Versión Shareware: 1 disco.

28 **THE BARDS QUEST** Excelente juego de rol.
Versión Shareware: 2 discos.

29 **NEOPAINT** El mejor programa de Shareware de dibujo. Soporta Hercules, EGA, VGA y super VGA. EMS,XMS. Tarjetas VGA que soporta ET 3000. ET 4000. Video Seven y VESA standard.
Versión Registrada: Neopaint v.2.2: 1 disco.

FRIENDWARE. Miguel Angel, 6. 2º-5. 28010 MADRID
Telf.: 91/308 34 46 Fax.: 91/308 52 97
ELIGE UN PROGRAMA SHAREWARE de Apogee o Epic Megagames GRATIS por cada Versión Registrada.

Haz una cruz en tu Versión Registrada
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16

Haz una cruz en tu Versión Shareware
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28 29

Contrareembolso ☐ VISA ☐ 4B ☐
Talón nominativo a FRIENDWARE, SL. ☐
Nº tarjeta:
Fecha de caducidad: _ _ / _ _ (Ref. O9-94)
Firma:
Nombre:
Dirección:
Población: C.Post.:
Provincia: Teléfono: